3

LA CODA DEL SERPENTE

ANDREA TUPAC MOLLICA

magnamund stories

libri NOSTRI

libri
NOSTRI

© Joe Dever per l'ambientazione di Lupo Solitario
© Brian Williams e Gary Chalk per le illustrazioni
2010, Andrea Tupac Mollica per il testo
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Lucky e Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

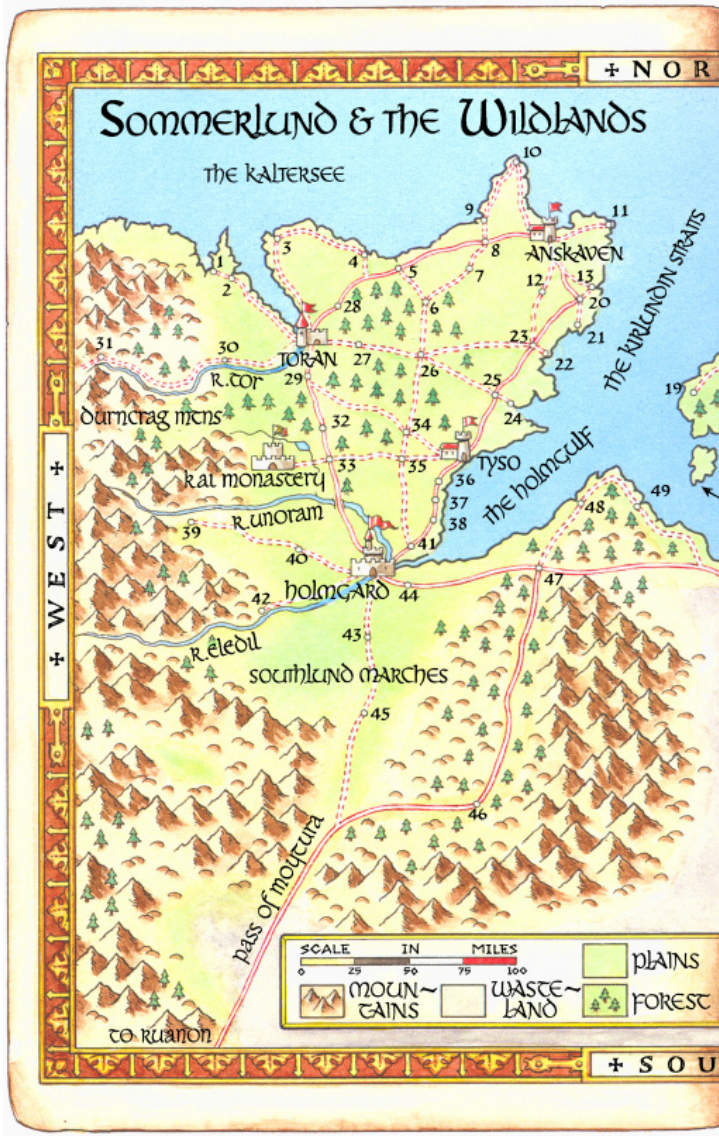
LA CODA DEL SERPENTE

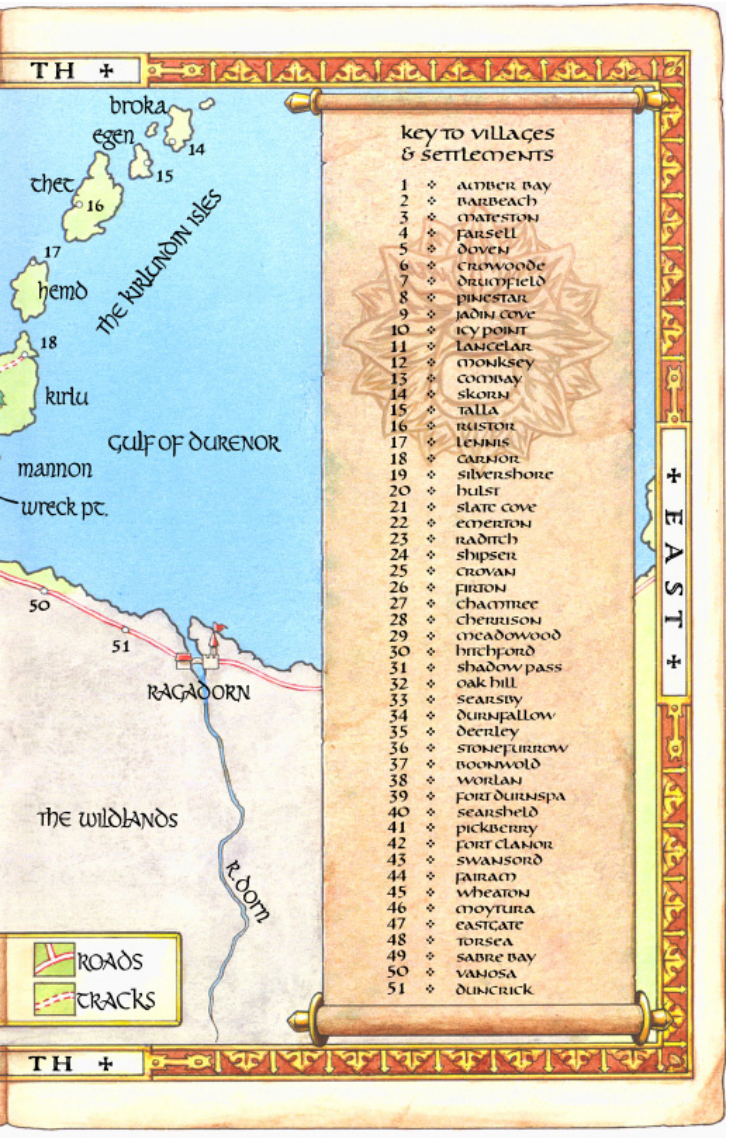
ANDREA TUPAC MOLLICA

Un'Avventura del Capitano Val

librogame'sLAND

www.librogame.net


+ NOR
SOMMERLUND & THE WILDLANDS
THE KALTERSEE
ANSKAVEN
THE KIRLENDIN STRAITS
TORAN
R. COR
DURNCRAG MTNS
KAL MONASTERY
R. UNORAM
TYSO
THE HOLMGULF
HOLMGARD
R. ELEDIL
SOUTHLUND MARCHES
PASS OF MOYCURA
TO RUANON
+ WEST +
SCALE IN MILES
0 25 50 75 100
MOUN~ TAINS
WASTE~ LAND
PLAINS
FOREST
+ SOU


TH +
broka
egen
14
15
thet
16
THE KIRLENDIN ISLES
17
hemd
18
kirlu
GULF OF DURENOR
mannon
wreck pt.
50
51
RAGADORN
THE WILDLANDS
R.DOM
ROADS
TRACKS
key to villages & settlements
1 ❖ AMBER BAY
2 ❖ BARBEACH
3 ❖ MATESTON
4 ❖ FARSELL
5 ❖ DOVEN
6 ❖ CROWOODE
7 ❖ DRUMFIELD
8 ❖ PINESTAR
9 ❖ JADIN COVE
10 ❖ ICY POINT
11 ❖ LANCELAR
12 ❖ MONKSEY
13 ❖ COMBAY
14 ❖ SKORN
15 ❖ TALLA
16 ❖ RUISTOR
17 ❖ LENNIS
18 ❖ CARNOR
19 ❖ SILVERSHORE
20 ❖ HULST
21 ❖ SLATE COVE
22 ❖ EMERTON
23 ❖ RADITCH
24 ❖ SHIPSER
25 ❖ CROVAN
26 ❖ FIRTON
27 ❖ CHAMTREE
28 ❖ CHERRISON
29 ❖ MEADOWOOD
30 ❖ HITCHFORD
31 ❖ SHADOW PASS
32 ❖ OAK HILL
33 ❖ SEARSBY
34 ❖ DURNFALLOW
35 ❖ DEERLEY
36 ❖ STONEFURROW
37 ❖ BOONWOLD
38 ❖ WORLAN
39 ❖ FORT DURNSPA
40 ❖ SEARSHELD
41 ❖ PICKBERRY
42 ❖ FORT CLANOR
43 ❖ SWANSORD
44 ❖ FAIRAM
45 ❖ WHEATON
46 ❖ MOYTURA
47 ❖ EASTGATE
48 ❖ TORSEA
49 ❖ SABRE BAY
50 ❖ VANOSA
51 ❖ DUNCRICK
+ EAST +
TH +

REGISTRO DI GUERRA

ABILITÀ	NOTE
1	
2	
3	
4	

ZAINO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PASTI

(-3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare.)

BORSA

(massimo 50 Corone)

OGGETTI SPECIALI

ARMI Se combatti senza Armi -4 punti COMB
1
2
ARCO E FRECCE

COMBATTIVITÀ

RESISTENZA

Non si può superare il punteggio iniziale 0=morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA CAPITANO VAL	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO

INDIETRO NEL TEMPO...

Anno PL 5055 - inverno

Meno di un anno è passato dai terribili eventi di Randong, e Lupo Solitario è di nuovo in missione.

È incredibile la fede quasi cieca che il Re ripone nel giovane cavaliere Ramas, l'ultimo del suo nobile Ordine. E tuttavia nessuno può negare che Lupo Solitario abbia più volte dimostrato di essere in grado di compiere imprese che nessun altro uomo nel Sommerlund, nelle Terre Libere, forse anche nel Magnamund aveva mai compiuto prima. Scampato al massacro del suo Ordine, aveva traversato le linee nemiche come un'ombra ed era giunto ad Holmgard per comunicare della disfatta del suo Ordine. Da lì si era imbarcato in una missione disperata verso il regno di Durenor per riportare la Spada del Sole in Sommerlund e sconfiggere il Signore delle Tenebre Zagarna. E ce l'aveva fatta. Poi Re Ulnar l'aveva spedito nel Kaltenland, per catturare e trascinare in giudizio Vonatar, lo stregone traditore che aveva venduto le genti delle Terre Libere a Naar in cambio dell'oscura sapienza Nadziranim. Solo la gelida Ixia rivaleggia col Kaltenland in asprezza, ma ancora una volta Lupo Solitario era tornato vincitore:

non solo aveva catturato Vonatar, ma era riuscito anche a riportare in salvo l'anziano Maestro Loi Kymar che lo stregone aveva rapito per carpirgli i segreti più reconditi della magia della Fratellanza della Stella di Cristallo. Ed infine, neanche un anno prima, Lupo Solitario aveva salvato te, Capitano Remir D. Val, e i tuoi uomini da morte certa durante un lunghissimo assedio a Randong. Ancora una volta si era insinuato come un alito di vento tra le linee dell'esercito di predoni guidati dal rinnegato vassako Bakkarshan, penetrando sin nelle rovine di Maaken. Lì aveva sconfitto Bakkarshan e salvato Miranda, la giovane figlia del Barone Oren Vanalund, destinata dal rinnegato vassako al sacrificio per far risorgere Vashna dall'abisso nel quale Re Ulnar I l'aveva confinato, proprio impugnando la Spada del Sole…

Ma non puoi nascondere a te stesso che la verità dietro tutto il tuo rimuginare sulle imprese del Ramas è che stai per morire di noia.

Quest'inverno gelido a corte ti sta penetrando nelle ossa. Potresti consumarti nell'inedia se il tuo sire non dovesse destinarti quanto prima ad un nuovo incarico. Tu sei così: stretto da un'ardente nostalgia della sua amata Holmgard quando te ne trovi lontano in missione; ma anche incapace di tollerare a lungo lo stile della vita di corte che sei costretto a fare quando sei nella capitale.

Malgrado il freddo ed il maltempo tengano in questi giorni la maggior parte dei cittadini nel caldo delle loro dimore, tu ti costringi a lunghe passeggiate quotidiane per la città: attraversi con calma le piazze, le strade ed i vicoli di Holmgard, e ne respiri a fondo l'odore. Torni regolarmente ai tuoi quartieri fradicio di pioggia e così

cogli la scusa per chiuderti in camera e ritardare quanto più possibile la scesa a corte per la cena con gli altri cavalieri del Re. Altre volte, come oggi, ti sei ritrovato nel tuo vagabondare al porto, a vedere le navi partire ed attraccare nel grande Golfo di Holm. Un imponente galeone vassako sta salpando verso Barrakesh. A bordo sai che c'è Lupo Solitario, in missione diplomatica per siglare un trattato di pace voluto con grande insistenza dallo Zakhan Moudalla, nel tentativo di rimediare ai danni causati da Bakkarshan. Oltre a ribadire la pace col Sommerlund, sai che il trattato comprende anche degli accordi commerciali estremamente vantaggiosi per la tua nazione e Ulnar è un sovrano che, anche in tempi oscuri, non manca ai suoi doveri di governante. È proprio questo che distingue Ulnar V dagli altri, da tutti gli altri. Tor Medar, molti dei suoi consiglieri, i più fidati e vecchi amici, tu stesso: siete tutti guerrieri. Ulnar è invece un Re, in grado di sorreggere sulla sua testa il peso della corona. Ed anche il Ramas ce la sta mettendo tutta. Povero ragazzo! Il fato lo ha costretto a maturare molto più in fretta di quanto i suoi precettori al Monastero Ramas avessero previsto per lui. Ed è per questo che, nonostante abbia oramai preso piena consapevolezza del suo ruolo e della sua importanza con uno spirito di sacrificio e devozione nella causa contro il Male rari e preziosi, permane nel cavaliere un lampo di lucida ferinità e un pizzico di follia. Le capacità Ramas si stanno acuendo in lui sino alla perfezione, e non c'è più nessuno, né a corte né nel Sommerlund che dubiti che Lupo Solitario possa davvero far rinascere l'Ordine dei Ramas dalle sue ceneri.

"Pensieri cupi eh, vecchio amico!"

Ti giri stupito. Davanti a te torreggia l'imponente figura del Barone Tor Medar di Tyso, l'amico più fidato del Re.

"Tor… Barone, che ci fate qui?", dici asciutto.

"Colgo una lieve nota di biasimo nella tua voce, Remir. Ma ne conosco la causa, credo. E sono venuto a portarti il rimedio..."

Abbozzi un sorriso cameratesco. Credi di aver capito dove il Barone voglia arrivare: si torna in azione! Dopo una pausa studiata, il Barone Medar prosegue.

"Ho bisogno dei tuoi servigi, capitano. Nella mia città."

"Di cosa si tratta?", lo incalzi.

"Un messaggero è giunto a corte stamane. Viene da Tyso ed è stato inviato da Aidan, il mio Maestro di Palazzo. Ho lasciato a lui la gestione dei miei affari in città finché il mio Sire Ulnar mi vorrà al suo fianco, così come ho giurato quando fu incoronato. La notizia che recava è alquanto oscura: un Maestro della Fratellanza della Stella di Cristallo, di nome Orvus, è stato assassinato. Avvelenato per l'esattezza. La cosa è avvenuta nel mio palazzo, dove aveva trovato ospitalità durante una missione volta ad opporsi a Naar ed ai suoi agenti. Non ho motivo di dubitare che il resoconto che mi è stato fatto sia veritiero ed accurato: Aidan è un uomo prezioso e fidato oltre ogni dubbio. Questo vuol dire che la mia casa è stata disonorata da un… un… - e lo senti pronunziare un'oscenità nel greve dialetto di Tyso - non ha altro nome che verme, che osa introdursi

in casa mia ed assassinare un nobile mago, avvelenando il suo cibo! Ti è noto forse che la mia casa sia un luogo di avvelenatori?! Ti risulta forse che nella casa di Tor Medar non si possa dormire sicuri, eh?!!"

Oramai Tor Medar è in preda ad un accesso di rabbia, ed ha urlato le ultime parole con la sua voce tonante che riesce a sovrastare anche il clamore della battaglia.

Tu inspiri profondamente e ciò pare calmare anche il Barone Medar, che riprende in tono più pacato.

"Non posso allontanarmi dalla corte, Remir. Il Re è assillato da talmente tante preoccupazioni, io lo vedo, che non me la sento di chiedergli di lasciare la corte. So che me lo concederebbe, ma so anche che ora il mio posto è qui, al fianco del mio amico e re Ulnar. Remir, ascoltami bene: io non ho modo di difendere l'onore della mia casa e del mio nome. - Medar scandisce queste ultime parole con una lentezza glaciale - Non posso farlo. Non adesso. Ma va fatto ora, anche perché ogni istante che passa gioca in favore del nostro assassino. Voglio che ti rechi a Tyso, per indagare sulla vicenda e scoprirne il responsabile. Voglio che tu lo catturi e che sia condotto qui a Holmgard, per essere giustiziato, dopo aver confessato tutte le sue colpe!"

Forse Medar si aspetta qualche parola di commento da te, ma tu rimani in silenzio fissandolo negli occhi.

"Remir, sto mettendo nelle *tue* mani il *mio* onore. Non l'ho mai fatto prima e non l'avrei mai affidato ad altri che a te, se si fosse reso necessario. Ed oggi questa eventualità, purtroppo, si è verificata… Remir, per Ishir!

Dì qualcosa!"

"Quanti giorni sono trascorsi dall'assassinio?". Ti sei già mutato nell'implacabile mastino del Sommerlund, nell'uomo che, contro ogni possibilità, meno di un anno prima ha tenuto in scacco un'intero esercito di predoni con un pugno di uomini, sino all'arrivo di Lupo Solitario.

"Tre giorni fa. Non appena è accaduto, Aidan ha immediatamente inviato un messo. Ha galoppato giorno e notte con questo tempo infame, sostando solo per cambiare i cavalli. Ma mi ha recato la notizia con la maggior celerità possibile."

Hai una smorfia di disapprovazione.

"Tre giorni di vantaggio sono tanti - rimugini - ed altrettanti, se non di più con questo tempaccio, me ne serviranno per arrivare a Tyso. Ma la pista potrebbe essere ancora calda. Una volta in città dovrò potermi muovere liberamente e, se necessario, potermi dichiarare depositario della tua autorità. Dovrò parlare con molta e gente e cercare in molti luoghi. Ho bisogno della collaborazione di tutti coloro che si trovano a palazzo."

"Non c'è problema. Ho già scritto una lettera recante il mio sigillo personale che consegnerai ad Aidan una volta giunto a Tyso. Lì ci sono istruzioni precise per lui. Hai già deciso quando partirai?"

"Il tempo di controllare il mio equipaggiamento e di rifornirmi in armeria. Sarà contenta anche la mia Ewen: sono andato a trovarla spesso alle stalle ultimamente:

anche lei non vede l'ora di tornare a correre e a viaggiare. Credo che nel primo pomeriggio partirò."

"Bene, Remir. È tutto. - chiosa il Barone - Sappi, più d'ogni altra cosa, che hai la mia eterna gratitudine. Questo non è il genere di avventura in cui si caccia un Capitano di Sommerlund. No, questo è il genere di avventure in cui si caccia un fratello. Grazie, Capitano Val. Ti sono debitore.".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante la tua carriera hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo, estrai un numero dalla **Tabella del Destino**.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per esempio, se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella tua casella «Combattività»). Quando combatti la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Estrai di nuovo un numero dalla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6

dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

LE ABILITÀ

Non essendo il Capitano Val un Cavaliere Ramas, ma un ufficiale della Cavalleria Reale, anziché tra le Arti Ramas, dovrai scegliere *quattro* Abilità tra le seguenti:

Cacciatore

Sei un maestro nelle arti venatorie. Questo ti rende in grado di poterti procacciare il cibo quando ti trovi nelle lande selvagge, nonché ti consente di muoverti silenziosamente e di interpretare le tracce.

Cultura

Nonostante la tua grande dedizione alla carriera militare, hai anche avuto la disciplina di darti un'istruzione dignitosa. Conosci il vassako, che hai imparato anni fa, sai leggere e scrivere con eleganza, hai una rispettabile cultura di base e sai perfino come comportarti a corte, a tavole e con le dame; il che è di gran lunga molto di più della quasi totalità dei tuoi compagni d'arme!

Nervi d'Acciaio

Il tuo senso del dovere, la tua determinazione e la tua volontà ti consentiranno di continuare a batterti anche quando subirai ferite che scoraggerebbero e metterebbero fuori combattimento molti altri uomini. Potrai ridurre di 1 unto la penalizzazione di Resistenza subita in ogni scontro.

Tattica Militare

Sei un ufficiale di alto rango, e hai sviluppato una così profonda conoscenza di tattiche e strategie militari che anche nei momenti più difficili potrai prendere decisioni con grande rapidità e determinazione.

Maestro di Spada

L'esperienza di lunghi anni di addestramento ha affinato ben al di sopra della media la tua abilità nel combattimento con la spada. Quando combatterai con la tua Spada, potrai aumentare la tua Combattività di 2 punti.

Senso del Combattimento

Anni di esperienza militare ti hanno dato una grande capacità di individuare le difficoltà durante l'azione militare o in circostanze potenzialmente pericolose.

Maestro d'Arco

Sei un arciere di grande perizia ed esperienza. Questa Abilità ti consentirà di aumentare il tuo punteggio quando dovrai tirare con arco e frecce.

L'EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso Tyso hai appena il tempo di passare nelle tue stanze a prendere una mappa del Sommerlund settentrionale (la trovi all'inizio del libro, conta come Oggetto Speciale), la tua Spada con le tue iniziali incise sopra, un Corpetto di Pelle (aggiunge due punti di Resistenza) ed una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono, estrai un numero dalla Tabella del Destino ed aggiungi 10 al numero uscito (0=10). Segna il totale nella casella «Borsa» sul Registro di Guerra.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrei tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano

POZIONI: nello Zaino

ARMI: in mano

FARETRA: appesa in spalla

ARMATURE: indossate

OGGETTI: nello Zaino

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 10 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare ed usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: se entri in battaglia senza armi, togli 4 punti alla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura potresti avere occasione di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso ti farlo nel testo. L'Arco è un'arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza. Se entri in battaglia armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere e mani nude. Per poter fare uso di

un Arco devi possedere una faretra ed almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 10 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede.

Corone d'Oro: la moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'Oro, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella borsa (comunque non più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene detto di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza.

Pozioni magiche: se trovi delle pozioni magiche durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni magiche vanno contate come oggetti da mettere nello zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo del Capitano Remir D. Val in combattimento è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di resistenza di Val e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Il combattimento si svolgerà così

1) Aggiungi l tuo punteggio di Combattività i punti di eventuali bonus dovuti ad Oggetti Speciali e/o Pozioni magiche.

2) Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto di Forza**, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio

Il Capitano Val (combattività 15) cade in un'imboscata tesa da un Kraan, uno dei mostri alati (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, e deve aspettare a piè fermo mentre il mostro lo assale in picchiata. Val ha lo Scudo, così può aggiungere 2 punti alla tua Combattività, portandola a 17.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Kraan si ottiene un Rapporto di Forza di -3 (17-20=-3).

Segna -3 nella casella «rapporto di Forza», del tuo Diario di Combattimento.

3) Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino.

4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Val che dal suo nemico durante questo scontro («N» segnala i punti persi dal nemico, «VA» quelli persi dal Capitano Val).

Abbiamo appena detto che il Rapporto di Forza è -3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo scontro è:

«VA» perde 3 punti di Resistenza

«N» perde 6 punti di resistenza

5) Sulle casella «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6) Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè.

7) Riprendi dal numero 3

Il combattimento continua finché i punti di resistenza

del nemico o di Val arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Val l'avventura è finita. Se muore il nemico, il Capitano Val continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Val: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'AVVENTURA

1

Approfitti della carrozza con cui il Barone Medar ti ha raggiunto al porto per tornare a palazzo. Fuori si sta scatenando un fortunale: il cielo è oscurato da dense nubi, nel cui ventre inquieto gorgogliano lampi e tuoni che gettano una luce incerta che pare trasfigurare la città. La carrozza arranca nelle grandi pozzanghere per le strade allagate di Holmgard, e dalle vetrate rigate di pioggia e scosse dal vento vedi che i pochi cittadini che ancora si trovano in strada hanno scelto di utilizzare la rete di passaggi aerei che ancora unisce la parte più vecchia della capitale. Dopo un tempo che ti sembra un'eternità, giungete finalmente a palazzo. Saluti frettolosamente il Barone e ti congedi da lui, non prima di aver ricevuto dalla sua mano la Lettera (conta come un Oggetto Speciale) che dovrai consegnare ad Aidan e che garantisce per te e la tua missione. Mentre sali le scale per recarti nella tua stanza e prendere almeno i tuoi abiti da viaggio, la Spada ed il Corpetto, imprechi contro la pioggia ed il poco tempo a disposizione. L'inverno si sta scatenando con una violenza inaudita quest'anno, e Re Ulnar ha dato disposizione che i cancelli di Holmgard siano chiusi al calar del sole. Ma tu per quell'ora vuoi già essere fuori dalle mura. Medar si è raccomandato con mille premure per la segretezza della missione, e tu sai che questa è l'unica risorsa sulla quale puoi contare per sperare di portare a buon fine le tue indagini, almeno fino al tuo arrivo a Tyso. Hai una fretta tremenda di partire, e fai appena in tempo a dare

disposizioni che il tuo cavallo venga sellato. Poi decidi di recarti a prendere dell'equipaggiamento aggiuntivo che potrebbe tornarti utile.

Se desideri recarti all'armeria reale, vai al **181**.

Se vuoi andare nell'erboristeria, vai al **73**.

Se invece preferisci andare nelle cucine per fare scorte per il viaggio, vai al **15**.

2

Il sole è purtroppo tramontato già da un pezzo quando giungi alle mura di Tyso e scopri con una muta imprecazione che anche qui i cancelli della città vengono chiusi per la notte. Sembra proprio che ti toccherà un ennesima, sebbene ultima, serata all'addiaccio! Non avrebbe senso cercare di convincere le guardie ad aprirti: dovresti far troppo clamore e rischi persino di cacciarti in qualche guaio prima che tu possa farti riconoscere.

Ora che ci fai caso, ti accorgi di non essere il solo ad avere questo problema. C'è un discreto numero di viaggiatori d'ogni risma, che si è già rassegnato e si sta preparando a trascorrere la notte a ridosso delle mura di Tyso.

Proprio affianco al cancello vedi tre uomini d'arme, cavalieri di Sommerlund. Se ti presentassi da loro sarebbero orgogliosi di dividere il pane ed il fuoco con te, l'ormai leggendario Eroe di Randong, sulle cui gesta ad Holmgard già circolano racconti iperbolici, come non fosse stata abbastanza incredibile la realtà!

Poco più distante dalle mura, invece, puoi vedere che una piccola compagnia di artisti girovaghi ha disposto a ferro di cavallo i suoi carri ed ha accesso un grande ed allegro fuoco al centro. Dai carri ti arriva l'eco di risate e della musica di *crwth*, una sorta di violino, oltre ad un suadente aroma di cibi esotici.

Se vuoi presentarti ai tuoi commilitoni per trascorrere la notte in loro compagnia, vai al **68**.

Se preferisci avvicinarti ai carri dei gitani, vai all'**86**.

Se invece decidi di non farti scorgere da nessuno e cerchi un posto appartato dove dormire, vai all'**80**.

3

Dopo un'iniziale, e più che giustificata, diffidenza gli abitanti del piccolo borgo boschivo ti danno il benvenuto. Deerley è qualcosa di più di un villaggio, come testimonia la bassa cinta di mura in pietra e le numerose costruzioni in muratura e solida roccia di Sommerlund e quindi non ti è difficile trovare una locanda aperta, la *Stella di Ishir* disposta ad ospitarti per sole 2 Corone d'Oro.

Se non hai più Corone o se non ne hai abbastanza, vai al **62**.

Altrimenti paga 2 Corone d'Oro e vai al **111**.

4

Prima di ripartire il mattino seguente, trascorri qualche minuto valutando con attenzione le condizioni del tempo. Le tue labbra si tendono in una smorfia di disappro-

vazione quando ti rendi conto che, sebbene adesso il cielo sopra di te appaia limpido, all'orizzonte già si stagliano nuvole rapide gonfie di pioggia che vengono nella tua direzione. Decidi quindi di affrettare il galoppo il più possibile, ora che la strada è ancora abbastanza asciutta; quando arriverà la pioggia vedrai il da farsi.

Per una volta la fortuna pare essere dalla tua: quando il primo tuono brontola nel cielo, infatti, ti trovi in vista del villaggio di Boonwold. Sai che non puoi rinunciare ad una mezza giornata di viaggio sostando troppo a lungo qui, ma se non altro potrai mettere qualcosa di caldo sotto i denti nell'asciutto di una locanda.

Entri dunque al passo nel villaggio, ma appena dentro ti accorgi che qualcosa non va. Non pare esserci anima viva in giro. Volgi lo sguardo verso la spiaggia ed il mare, ma vedi tutte le barche di questo borgo di pescatori tirate in secca e lasciate in balia della pioggia incipiente. Anche Ewen nitrisce sommessamente, come se avvertisse la stranezza della situazione.

Se hai l'Abilità di Senso del Combattimento e vuoi usarla, vai al'**88**.

Se hai l'Abilità di Cultura e vuoi usarla, vai al **69**.

Se non possiedi nessuna di queste Abilità o non vuoi utilizzarle puoi:

Bussare ad una delle case, al **137**.

Abbandonare il villaggio, al **151**.

5

Da solo, l'indizio del Triangolo di Pietra non ti è sufficiente per poter individuare il nascondiglio dell'avvelenatore di Tyso. In preda allo sconforto, getti all'aria tutte le carte dal tavolo dello studio e ti lasci cadere su una poltrona, trattenendo a stento un pianto di rabbia.

Hai fallito la tua missione.

6

Ora che sei riuscito a risolvere l'arcano maggiore, possiedi la chiave per poter decifrare agilmente tutto il resto del Libretto. Il volume reca un antico Rituale di Potere della Mano Sinistra, la Via Luminosa della Magia percorsa dalla Fratellanza della Stella di Cristallo di Toran. Bruciando il Libro e cospargendone le ceneri sulla lama di un'Arma, puoi incantarla e renderla in grado di poter ferire anche avversari che normalmente potrebbero essere uccisi solo da armi magiche. La durata del Rituale è limitata a soli sette giorni, ma tu hai necessità di concludere la tua missione ben prima, perciò senza indugio dai fuoco al Libretto e compi il rito sulla tua Spada.

Segna sul Registro di Guerra che la tua Spada reca ora la Benedizione di Mano Sinistra e poi torna al paragrafo dal quale sei giunto qui.

7

Ti ci vuole un bel po' prima di placare la rissa a suon di calci e pugni. Ma ora che hai sistemato i più riottosi con relativa facilità, anche gli altri avventori si calmano e tornano ai loro tavoli. Lentamente la tensione si scioglie e dopo un po' nessuno sembra più neanche ricordarsi di essersele suonate di santa ragione fino a pochi minuti prima. Decidi di concludere qui la serata e ti incammini verso la tua stanza per andare a dormire, quando ti accorgi di un piccolo Libretto di Pelle rimasto in terra. Sembra che nessuno lo stia cercando né reclamando.

Se vuoi prendere il Libretto e tenerlo per te, vai al **192**.

Se vuoi prendere il Libretto e provare e cercarne il proprietario, vai all'**89**.

Se invece preferisci ignorare il tutto ed andartene a dormire, vai al **61**.

8

Hai fatto male i tuoi calcoli. Atterri sul cornicione senza troppi problemi, ma non riesci a controllare lo slancio del tuo salto e perdi l'equilibrio. È solo l'istinto di conservazione che all'ultimo ti fa trovare un precario appiglio con la mano prima di cadere nel vuoto. Involontariamente lanci un'occhiata verso il basso ed hai la conferma che cadere da quest'altezza non ti lascerebbe

scampo. Volgi di nuovo lo sguardo verso l'alto, per perfezionare la tua presa e rimetterti sul cornicione, ma solo per incrociare lo sguardo sadico dell'assassino mentre si prepara a schiacciarti le dita ed a godersi il tuo volo verso la morte.

Se vuoi cercare di spostare la mano, vai al **158**.

Se vuoi tentare un ultimo guizzo per afferrargli il piede, vai al **166**.

9

Avanzi con rapidità per diverse centinaia di metri, mentre il puzzo di liquame si fa sempre più intenso. Man mano che procedi ti accorgi anche ti uno sciabordio che, anch'esso, si fa sempre più forte, sin quando non ne scopri la causa.

Il passaggio che stai seguendo sbuca in un'amplissima sala intorno alla quale corre un sottile ballatoio senza balaustra. Qui convergano numerosi scarichi fognari che vanno a formare una imponente cascata di liquami che precipita, dopo un salto di molti metri, in un fiume sotterraneo.

Sei costretto a fare dietrofront ed a tentare un'altra via ma, voltandoti, vedi una selva di piccoli occhi rossi che ti scrutano malevoli proprio oltre l'arco della tua luce. Prima ancora che tu possa escogitare qualcosa, un orda di ratti famelici dal lungo pelo grigio si lancia su di te per scarnificarti!

Ratti di Fogna di Tyso

Combattività 15 Resistenza 35

Combatti i Ratti di Fogna di Tyso come un unico avversario. Dopo tre scontri, se lo desideri, puoi fuggire tornando al **161**. Ma se Ygrèin è con te sei costretto a restare a combattere per non rischiare di lasciarla indietro in balia di queste bestie schifose.

Se vinci non puoi comunque far altro che tornare sui tuoi passi, al **161**.

10

Ti avvicini in silenzio alla tenda della veggente, istoriata con un cielo stellato rattoppato in più punti. Sull'ingresso campeggia una piccola insegna d'ebano incisa a caratteri d'oro sbiadito:

Entri in un ambiente angusto, debolmente illuminato da poche candele che rischiarano un tavolino a tre gambe dall'aspetto molto antico. Sul tavolo sono sparsi dei tarocchi e, dall'altro capo di esso, c'è una donna di una bellezza elusiva ed inquietante. I capelli sono raccolti da un fazzoletto bianco come la neve, solo un ribelle ciuffo castano sfugge ricadendo con noncuranza sulla fronte. Gli occhi della donna sono di un celeste intenso, lo stesso colore del cielo al mattino. Da un braciere appena oltre il cono di luce delle candele, esotici incensi spandono la loro fragranza esotica in tutta la tenda.

"Siedi - ti dice lei - e ti svelerò il futuro."

"Il mio futuro lo faccio da me, donna!" rispondi nervosamente

"Il futuro non è come lo immagini, guerriero. Nulla è scritto, questo lo so anche io, ma gli dèi, il fato, o forse solo il caso, tessono costantemente le trame del tempo e del destino intorno a noi, avvolgendoci in spire dalle quali solo le volontà più ferree possono evadere. Tu credi di essere così forte?"

"Diciamo che le mie motivazioni sono incrollabili. È

questo che mi spinge a non arrendermi mai ed a combattere sino all'ultimo."

"Si! - ribatte lei - Lo capisco dalla tua voce. Sei un uomo abituato al comando e a prendere decisioni che influiscono sul destino di molti. Proprio tu! Come fai a non credere al fato, tu che lo determini per molti altri uomini con le tue scelte? Lascia che ti legga le carte..." e così dicendo raccoglie i tarocchi dal tavolino, li mescola e poi ne dispone quattro a faccia in giù, rigirandoli lentamente uno ad uno.

"Ecco! Questa è la carta del Cacciatore. Ti rappresenta, uomo. Mi rivela che stai seguendo una pista e che la preda è ancora alla tua portata. Poi abbiamo la Civetta, un aiuto insperato, un aiuto di saggezza e di sapienza arcana che dovrai saper cogliere al momento opportuno. Ed ora, cosa abbiamo qui? Si… la Notte… pericoli nell'oscurità… sotterfugio e tradimento nel sonno. Ed infine il Serpente..."

La donna rimane in silenzio contemplando la carta che raffigura un aspide malevolo che si attorciglia su di un albero per divorarne i frutti.

"Beh? Hai forse inghiottito la lingua, strega! Cosa ti dice l'ultima carta?" le chiedi brusco.

"Il Serpente… è un presagio di morte." e così dicendo raccoglie di nuovo le sue carte e ti chiede, inspiegabilmente, di lasciare subito la tenda.

Scuotendo la testa ti allontani da Ezra. Abbandoni la fiera e trovi un luogo dove passare le ultime ore prima dell'alba quando entrerai finalmente in città. Se non hai ancora mangiato, devi consumare un Pasto o perdere 3

punti di Resistenza. Ti lasci andare ad un incerto dormiveglia fin quando, all'alba, le porte di Tyso si aprono e tu puoi recarti a palazzo.

Vai al **199**.

11

"Sospetti? Ben pochi, a dire il vero. Ma a questo punto non so se sia veramente un bene. Voglio dire: non riesco più a capire se abbiamo trascorso questi ultimi tempi senza minacce, o se ci siamo solo cullati nell'illusione di ciò. Di una cosa, tuttavia, sono certo: non si è trattato un semplice, per quanto agghiacciante, gesto criminale. E non lo dico solo per l'importanza ed il prestigio della vittima. C'è qualcosa di maligno all'opera, lo so per certo."

Tu annuisci in silenzio.

"Ed ora - chiedi - mettetemi a parte di tutto ciò che sapete sulla morte di Orvus."

Vai al **98**.

12

Da solo, l'indizio del molo dove sono stati reclutati i sicari non ti è sufficiente per poter individuare il nascondiglio dell'avvelenatore di Tyso. In preda allo sconforto, getti all'aria tutte le carte dal tavolo dello studio e ti lasci cadere su una poltrona, trattenendo a stento un pianto di rabbia.

Hai fallito la tua missione.

13

La freccia sibila sicura verso il bersaglio, colpendo il Drakkar proprio all'altezza dell'orecchio (ricordati di cancellare una Freccia dalla tua Faretra). Senza un lamento, il guerriero prima cade in ginocchio e poi stramazza a terra.

Esci allo scoperto, dopo esserti accertato che il Drakkar non avesse compagni con sé e poi ti avvicini al corpo per frugarlo. Fra le sue cose trovi:

Uno Spadone di Acciaio Nero di Helgedad

Una Cotta di Maglia Arrugginita (Oggetti Speciali) che aumenta di 3 punti la tua Resistenza, ma per poterla indossare devi rinunciare a qualunque altra armatura tu stia portando

7 Corone d'Oro

Una Fiaschetta di Vigorilla che, se bevuta, fa recuperare 4 punti di Resistenza persi

Lasci in pace la tomba, che probabilmente il Drakkar aveva intenzione di saccheggiare alla ricerca di armi ed armature migliori delle sue. Afferri il corpo della tua vittima e lo trascini rudemente fuori dal cimitero, fino al villaggio. Qui trovi ad aspettarti la donna che hai soccorso insieme ad altri abitanti di Worlan. Quando spieghi loro l'accaduto, tutti tirano un grande sospiro di sollievo e ti ringraziano di cuore per averli liberati da una minaccia così terribile. Il capo del villaggio insiste per ospitarti nella sua dimora, dove ti viene offerto un abbondate pasto e un giaciglio caldo e pulito per la notte, su cui cadi esausto.

Il giorno dopo ti svegli di buon ora perfettamente riposato (recuperi 3 punti di Resistenza). Ti congedi dal capovillaggio e riprendi il tuo viaggio verso Tyso.

Vai al **4**.

14

All'interno di ciò che rimane della villa è stato allestito un improvvisato campo militare di non più di una quindicina di elementi, tra Giak e qualche guerriero Drakkar, tutti in mal arnese. Il campo è stato messo in piedi in fretta e furia tra il fango e la pioggia, con la consueta, caotica sciatteria delle armate del Male, La tua inveterata prassi militare ti porta anche a contare le loro cavalcature: otto cavalli, quattro Tigerwolf ed un Kraan, probabile appannaggio del loro capo. Nei pressi di un tratto di muro ancora in piedi è stata eretta una tenda che reca un'insegna di guerra raffigurante un iena.

Di fronte alla tenda brucia un grande fuoco da campo su cui sta arrostendo della carne la cui natura non desideri affatto indagare e il cui puzzo nauseante giunge

fino al tuo nascondiglio. Vicino al fuoco vedi seduto Luvias Kort e, poco distante da lui, c'è Ygrèin legata ed imbavagliata, buttata nel fango come un inutile fagotto e con una vistosa ferita sula testa. La maga di Toran sembra sfinita, ma nei suoi occhi leggi solo genuina rabbia, a stento repressa, senza la minima traccia di rassegnazione.

Però ad attirare maggiormente la tua attenzione è un gigantesco guerriero Drakkar rivestito di maglia e corazza d'acciaio nero: certamente il capo di questa armata sgangherata. L'elmo e lo scudo sono posati a lato così che tu puoi osservare il suo volto butterato incorniciato da capelli unti e canuti, con occhi che sono due pozzi di malvagità al di là di ogni redenzione.

"Mi hai mentito, uomo. - sta dicendo a Luvias Kort il generale Drakkar, con una voce sepolcrale che sovrasta il fragore del temporale - Mi hai mentito. O sul progresso dei tuoi piani o sulle tue capacità. Comunque, mi hai mentito. Altrimenti perché saresti qui a chiedere di nuovo il mio aiuto? Mi avevi garantito che la tua rete di intrighi a Tyso era solida e che si stava espandendo. Ed invece eccoti qui: costretto a lasciare in tutta fretta la tua cenciosa città. Ora dimmi, Luvias Kort… dimmi per quale motivo non dovrei scuoiarti vivo con le mie mani e dare in pasto i tuoi miserabili resti al mio Kraan…"

L'avvelenatore cerca a fatica di mantenere un fragile contegno.

"Potente Karnak, non temere! L'Helgast che abbiamo… che hai mandato contro il cavaliere di Holmgard a quest'ora starà già banchettando con le sue carni. È

stato un fastidio che non avevo previsto, e forse sottovalutato, certo. Ma con la sua morte, dopo quella di Orvus, e con la strega di Toran nelle mie… nelle nostre mani, non c'è più nessuno al corrente di me e delle mie… delle nostre attività. Ora, quanto a riprendere il mio posto a Tyso… se solo tu potessi conferire coi tuoi signori e far giungere altri Helgast affinché si sostituisc..."

"No! - tuona Karnak alzandosi in piedi e sferrando un violento calcio ad un Giak che si stava avvicinando con espressione famelica ad Ygrèin - Ti ho già detto che non rispondo più all'autorità dei Signori delle Tenebre. Sono generazioni che i Drakkar versano il loro sangue per i monarchi di Helgedad e loro non hanno fatto altro che condurci da una sconfitta all'altra. Ora basta! Karnak non ha più padroni. Karnak ora *è* il padrone. E tu mi hai promesso che avresti riempito i miei forzieri di oro con cui assoldare uomini e comprare armi."

"E così sarà, Karnak. - risponde Kort mellifluo - Solo il tempo di estorcere da questa gallina i segreti della Magia di Mano Sinistra ed avrò il potere sufficiente per fare di Tyso il mio… il nostro giocattolo!"

"E se la femmina non parlasse?" chiede il Drakkar rivolgendo uno sguardo di puro disprezzo verso Ygrèin.

Il volto dell'avvelenatore si contorce in una smorfia di ebbrezza infame all'idea delle torture che si appresta ad infliggerle.

"Parlerà. Oh, se parlerà! E quando avrò finito con lei la daremo ai nostri… ai tuoi guerrieri perché si divertano un poco anche loro..."

A queste parole, Karnak risponde con una lugubre risata. Poi si avvicina ad Ygrèin, sfiorandole il volto con la sua mano guantata.

"Trattamela bene, mescolaintrugli! È possibile che decida di ospitarla nella mia tenda… prima!"

Senti una rabbia che non avevi mai provato in vita tua montarti nello stomaco e salire pian piano ad infuocare tutto il tuo essere. Vorresti uscire allo scoperto ora, Spada in pugno, ed abbattere questa schifosa progenie del Male uomo per uomo, bestia per bestia. Ma un lampo di consapevolezza ti riporta coi piedi per terra: in un confronto diretto non avresti neanche il tempo di mietere una sola vittima. Cerchi, quindi, di restare lucido inspirando profondamente e lasciando che la pioggia gelida che cade sul tuo volto ti schiarisca le idee.

Consumata la cena, Karnak rientra nella sua tenda, seguito da Luvias Kort che trascina Ygrèin con sé come un cane disobbediente al guinzaglio. Un guerriero Drakkar dispone il cambio del turno di guardia per i Giak e poi si unisce ai suoi compagni d'arme per trascorrere la notte bevendo e giocando a dadi. È più che evidente che nessuno dei Drakkar sospetta la tua presenza e quindi le maglie della loro guardia sono particolarmente lente. Devi formulare un piano, e alla svelta. Non manca ormai molto al tramonto e decidi che la cosa migliore da fare è agire col favore delle tenebre.

Se vuoi creare un diversivo facendo scappare i cavalli ed i Tigerwolf, vai al **195**.

Se preferisci provare ad attirare lontano dal campo i guerrieri Drakkar ed i Giak, vai al **108**.

Se invece vuoi tentare di penetrare direttamente nella tenda nel cuore della notte per liberare Ygrèin e catturare Kort, vai al **173**.

15

Ti rechi a grandi passi verso le cucine del palazzo reale, che si affacciano sulla grande corte centrale, non distante dalle stalle. Una volta dentro, vedi numerosi cuochi e maggiordomi intenti a preparare la cena per il Re e la sua corte. Un delizioso odore di cinghiale arrostito ti si insinua nelle narici e per un istante rimpiangi di dover partire con questo tempo da cani. Finalmente una grassa cuoca dall'aspetto gioviale ti riconosce e si avvicina a te.

"Ho bisogno di un po' di provviste. - tagli corto - Sto per mettermi in viaggio."

"Si, Capitano Val. Dammi solo un istante, signore, e ti preparerò delle razioni succulente da portare con te."

Dopo pochi attimi la donna ritorna e ti consegna cibo per quattro Pasti (segnali sul Registro di Guerra), accuratamente impacchettati affinché conservino quanto più a lungo la loro la fragranza.

Quando hai finito di aggiornare il Registro di Guerra, vai al **96**.

16

Ti avvicini a quella che è l'estremità più orientale del cimitero. Qui la natura si sta rapidamente riappropriando dell'ambiente: diverse lapidi sono state divelte dalle

radici nodose degli alberi ed ovunque si trovano rovi spinosi.

Tutt'a un tratto metti un piede in fallo e sprofondi in una buca che non avevi assolutamente notato, essendo invasa da rovi e rampicanti. Il dolore è incredibile mentre mille spine ti lacerano le carni, e non riesci a trattenere delle grida strazianti. Qualunque sia stata la creatura che la donna ha incontrato nel cimitero, essa accorre alle tue grida. Ma tu hai ormai gli occhi oscurati dal tuo stesso sangue e non riesci neanche a vederla quando, con un gesto di inaspettata pietà, ti finisce mozzandoti la testa con un sol colpo.

La tua pista finisce qui, tragicamente.

17

Mettendo insieme gli indizi del Triangolo di Pietra e del molo dove sono stati reclutati i sicari riesci a farti un quadro, sebbene parziale, della situazione. Stacchi dalla parete dello studio del Barone Medar una grande mappa di Tyso e la stendi sul tavolo. Poi, insieme ed Ygrèin, percorri col dito le strade della città, tenendo fermi i punti di riferimento che hai dedotto dagli indizi in tuo possesso. Un sorriso feroce tinge il tuo volto quando, finalmente, punti l'indice su uno stabile non distante dal quartiere portuale.

"Qui! - esclami - La tana del nostro serpente deve trovarsi da queste parti."

Cerchi Aidan e lo metti al corrente del progresso delle tue indagini. Quando gli mostri il punto che hai individuato sulla mappa, lui ti dice: "Qui c'è una locanda:

dovrebbe chiamarsi il *Battello Ebbro* se non sbaglio. Credi che il nascondiglio del nostro uomo sia qui?"

"Più probabilmente la locanda nasconde un accesso al suo covo. - rispondi - In ogni caso mi sto recando subito sul posto… da solo." aggiungi, rivolgendoti a Ygrèin.

È già notte quando lasci di nuovo il palazzo del Barone per recarti al *Battello Ebbro*.

Vai al **248**.

18

Arrivi davanti alla malandata porta di legno e, dopo esserti accertato che dall'interno della stanza non provengano rumori sospetti, apri cautamente la porta. Ti ritrai con un moto di disgusto quando realizzi di essere in una latrina che si trova in uno stato pietoso: nugoli di mosche stanno banchettando sui resti di escrementi umani. Il tanfo è semplicemente insopportabile.

Se nonostante tutto vuoi prenderti la briga di esaminare la latrina, vai al **90**.

Altrimenti decidi di abbandonare questo luogo per tornare all'incrocio e svoltare a destra, al **113**.

19

Un grido di entusiasmo rompe il silenzio che era calato durante il tuo ultimo tiro: un centro perfetto che ti consegna la vittoria! Ebon si complimenta sinceramente con te per la tua vittoria, mentre la zingara dagli occhi neri ti porge il premio. Riposto all'interno di

un'elegante custodia di pelle pirografata con scene di caccia c'è l'Arco di Tasso Nero. L'Arco va segnato sul Registro di Guerra tra le tue Armi ti consente di aggiungere 1 ogni volta che estrai un numero dalla Tabella del Destino per scoccare una freccia.

Con l'umore decisamente alle stelle, decidi di tornare alla fiera, andando all'**86**.

20

Con un ultimo, agghiacciante, rantolo la bestia si accascia al suolo. Ti appoggi al muro ancora ansimante, mentre avverti le micidiali ferite che ti ha inferto lo Scorpione Gigante iniziare a bruciare come l'inferno.

Se hai una fiasca di Mosto di Rendalim o una foglia di Erba Miracolosa, vai al **230**.

Se non hai nessuno di questi oggetti ma Ygrèin è con te, vai al **216**.

Altrimenti, il veleno della creatura si fa rapidamente strada nelle tue vene. Lo senti bruciare come piombo fuso ed il dolore diventa insopportabile. Poi non senti più nulla e scivoli nel tiepido abbraccio della morte.

La tua missione si conclude qui nelle fogne di Tyso.

21

Mentre cammini per le vie di Tyso, diretto verso il porto, un violento lampo squarcia il cielo plumbeo e comincia a piovere con forza. Ben presto i bordi delle strade si gonfiano di rigagnoli che trascinano via con sé il lerciume delle strade. Non appena giungi al porto, a

darti il benvenuto è l'aria carica di un odore di mare e pesce marcio. Passeggi tranquillo per le vie del porto, vedendo scivolare intorno a te una varia umanità fatta di pescatori, marinai ed altri tipi decisamente meno raccomandabili. Qualcuno di loro si azzarda anche a lanciarti un'occhiata in tralice per capire se tu possa essere una facile preda: ma nessuno si azzarda a dirti niente. Ancora qualche passo, e giungi in vista di una taverna che si affaccia direttamente sui moli: la *Balena Orba*. A giudicare dal suo aspetto la diresti la bettola più malfamata del porto, ed è proprio per questo che entri. L'interno di questa taverna è ancora peggio di come l'avresti immaginato: al puzzo di tabacco speziato da quattro soldi si mescola quello del profumo dolciastro delle donne di malaffare e del sudore acre degli avventori. Le risate sguaiate degli clienti ti ricordano le urla rabbiose ed inconsulte dei Giak all'assalto. Nessuno che non desideri ritrovarsi con un coltello piantato nel fianco, o che non sia pronto a riservare tale trattamento agli altri avendone l'occasione, entrerebbe mai in un posto del genere. Mentre rifletti su come procedere ti chiedi, con un sottile senso di inquietudine, a quale delle due categorie tu appartenga in questo momento.

Se nel corso della tua avventura ti sei imbattuto in qualcuno con il tatuaggio di una coda di serpente velenoso, vai al **204**.

Se non hai mai incontrato nessuno del genere, puoi fingerti un poco di buono in cerca di un ingaggio, andando al **191**.

Se invece preferisci provare a pagare qualcuno per avere delle informazioni, vai al **239**.

22

Ti svegli di soprassalto, nel cuore della notte, colto da un istinto improvviso. In un lampo hai la consapevolezza della figura vestita di nero che ti è quasi addosso brandendo un pugnale affilato. Non puoi far altro che prepararti allo scontro, sfoderando la Spada appena in tempo per parare il suo primo assalto.

Assassino

Combattività 14 Resistenza 23

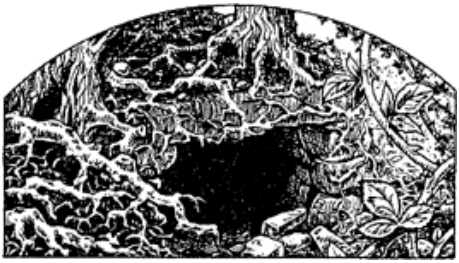
Per i primi due scontri non puoi far altro che parare i suoi colpi: ignora quindi i danni che eventualmente dovessi procurargli, ma non quelli che vengono inflitti a te. Dal terzo scontro in poi puoi cominciare a combattere normalmente.

Se riduci la sua Resistenza a 5 o meno puoi decidere di fargli salva la vita, andando al **157**.

Se lo uccidi, vai al **131**.

23

Tutt'intorno a te si estende un panorama di colline e bosco rado immerso nella pioggia torrenziale vomitata da un cielo rabbioso che pare sul punto di crollarti in testa. I tuoi lunghi capelli ti si incollano al volto e sei costretto a raccoglierli dietro la testa in una coda che fermi con un laccio di cuoio della tua cintura. Da dove sei ora un sentiero si inerpica verso una delle alture e tu procedi in quella direzione, nella speranza di trovare un buon punto di osservazione.



Circa a metà della salita ti imbatti nell'ingresso di una caverna che trafigge il fianco della collina, inoltrandosi nell'oscurità. Diverse impronte rese ormai illeggibili dalla pioggia vanno e vengono da questo varco.

Se hai una Lanterna ed un Acciarino puoi entrare nella caverna, al **217**.

Se non hai questi oggetti, o comunque non vuoi entrare nel passaggio buio, procedi su per la collina, andando al **185**.

24

Hai un tuffo al cuore nel vedere un guerriero Drakkar avvicinarsi con studiata lentezza alla sepoltura di pietra. A giudicare dallo stato pietoso del suo armamento deduci che deve trattarsi di uno degli ultimi superstiti dell'armata del Signore delle Tenebre Zagarna che si è sciolta come neve al sole dopo che Lupo Solitario è tornato dal Durenor brandendo la Spada del Sole. La riconquista dell'esercito di Sommerlund ha spazzato via la maggior parte di queste creature malvagie che erano rimaste tagliate fuori dalla rotta del loro esercito, ma sai per certo che alcune di loro ancora si aggirano

per il Regno, continuando con stolida perseveranza la loro missione di agenti del Male.

Vai al **70**.

25

Camminando sotto la pioggia che non accenna a cessare, raggiungi dopo quasi un'ora il luogo da cui hai visto dipanarsi nel cielo la scia di fumo.

Si tratta dei resti di una villa di campagna di un qualche signore di Sommerlund, quasi completamente rasa al suolo durante l'avanzata di Zagarna. Evidentemente il luogo è stato eletto ad accampamento da qualcuno e tu speri che quel qualcuno sia proprio Luvias Kort.

Tenendoti basso, cominci a procedere carponi verso le rovine, sperando che la pioggia ed il frastuono del temporale coprano la tua avanzata.

Se hai l'Abilità di Cacciatore o di Tattica Militare, vai al **165**.

Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 2, vai al **147**.

Se esce un numero da 3 a 6, vai al **212**.

Se esce un numero da 7 a 9, vai al **165**.

26

Prosegui al passo ancora per diverse ore, avanzando lentamente ma con costanza lungo la strada immersa nella notte, rischiarato solo da una luna rosso sangue. Come immaginavi, non hai incontrato nessuno lungo il cammino: in una notte come questa i sommerliani preferiscono di buon grado starsene nelle loro dimore, al sicuro entro le mura di una città o in un villaggio. Ed è un bene che sia così, perché anche questo è un segno del ritorno alla normalità dopo gli orrori della guerra coi Signori delle Tenebre.

Quando infine capisci che la tua cavalla è affaticata, ti fermi ed inizi a scrutare i dintorni alla ricerca di un posto dove accamparti. La fortuna è dalla tua, perché scorgi, poco oltre la strada, una casupola di roccia proprio all'imbocco di un sentiero che diverge dalla strada principale per inoltrarsi nel bosco. Si tratta probabilmente di una legnaia o di un rifugio per i viaggiatori. Dopo esserti accertato che sia tutto tranquillo, smonti da cavallo ed entri nella casupola, che scopri essere deserta e completamente vuota, eccezion fatta per un elmo malamente ammaccato ed inutilizzabile. Sei affamato e devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza.

Fai entrare nella bicocca anche la tua cavalla, poi ti corichi in un angolo e ti stringi nel tuo caldo mantello di

lana rossa della Slovia. Hai l'impressione di aver chiuso gli occhi da un solo istante, quando un flebile nitrito di Ewen ti fa svegliare di soprassalto. Da una finestrella nella baracca, puoi vedere una luce nel bosco che si muove lentamente, quasi un fuoco fatuo che si sta spegnendo nella notte.

Se vuoi uscire e seguire la luce misteriosa, vai al **135**.

Se preferisci tornare a dormire, vai al **61**.

27

Il corridoio termina con una grande porta di legno a due ante aperta, oltre la quale avverti distintamente il sommesso ribollio di liquidi ed una babele di odori dolci e amari che si mescolano spandendosi nell'aria. Sei giunto in quella che sembra essere una sorta di laboratorio alchemico: su un bancone di marmo fanno bella mostra di sé ampolle, storte e serpentine percorse da fluidi dei più disparati colori, come se stessi osservando il sistema circolatorio di una bestia di vetro e fuoco. Da qui si dipartono diverse uscite, ma quella che ti sembra condurre più direttamente verso il cuore di questo labirinto è contrassegnata da un altro portone a due ante, anch'esso aperto.

Se decidi di curiosare fra le ampolle, vai al **223**.

Altrimenti non ti resta che procedere nell'esplorazione, andando al **37**.

28

Trascorri una intera giornata di viaggio immerso nel

silenzio del bosco, durante la quale devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza. Non incontri anima viva e ti senti calato in una dimensione quasi irreale. Il pallido sole del tramonto incipiente comincia ad indorare la selva quando, sulla tua sinistra, scorgi un antico sentiero che presenta ancora labili tracce di acciottolato.

Se hai l'Abilità di Cultura, vai al **182**.

Altrimenti,

Se vuoi scendere da cavallo ed investigare il sentiero, vai al **75**.

Se preferisci continuare il viaggio e poi accamparti, vai al **118**.

29

Luvias Kort arretra urlando, reggendosi con la mano libera la ferita che gli hai appena inflitto. Ti stai preparando a colpirlo nuovamente per farlo svenire, quando la voce di Ygrèin ti grida un avvertimento.

"Remir! Dietro di te!"

Ti giri felino a pari il violento colpo che Karnak stava per sferrarti a tradimento. La sua forza è micidiale ed il colpo riverbera sul tuo braccio facendolo tremare. Ygrèin, che silenziosamente è riuscita ad allentare le corde e a liberarsi ti dice:

"Ci penso io a questo lardoso! Tu occupati del Drakkar!" e così dicendo una lama di pura luce compare nelle sue mani mentre si avvicina all'avvelenatore di Tyso.

Fissi negli occhi il capoguerra Karnak, consapevole che solo uno di voi vedrà l'alba domani.

Capoguerra Karnak

Combattività 26 Resistenza 34

Se vinci, vai al **250**.

30

Cerchi di tenerti sottovento mentre ti avvicini ai cavalli che ti osservano con gli occhi sgranati dalla paura. Apri la loro porzione di recinto e li colpisci col piatto della tua Spada incitandoli a a scappare. Subito le bestie si danno ad una fuga precipitosa gettando il campo nello scompiglio. I Drakkar urlano ordini concitati ai Giak che, nella loro ottusità, non escogitano nulla di meglio che bersagliare i cavalli di frecce abbattendone diversi. Ne nasce subito una lite furiosa coi guerrieri Drakkar che, per punizione, passano a fil di spada un paio di Giak. Il caos è totale e tu ne approfitti per scivolare all'interno della tenda.

Vai al **45**.

31

Come a questo punto avevi già capito, non c'è alcuna armatura che il fabbro voleva mostrarti. Sei piuttosto sconcertato sulle sue motivazioni: nessuno può sapere della tua missione, solo tu ed il Barone Medar ne eravate a conoscenza. Possibile che gli abitanti di Tyso siano cos' avidi da esser usi ad uccidere i viaggiatori per derubarli?

Controllando la bottega del fabbro non trovi alcunché di compromettente, e lo stesso accade quando ti chini ad esaminare il suo cadavere. Dopo esserti accertato che nessuno stia passando in strada, esci dal negozio e riprendi a passi lenti e sospettosi l'ultimo tratto di questa strada, che infine sfocia nella Piazza degli Ori: la piazza principale di Tyso, dove si trova anche il palazzo del Barone Medar, verso il quale ti affretti.

Vai al **170**.

32

Ai tuoi piedi giacciono solo le vesti rosse dell'Helgast, ancora fumanti. La lotta ti ha lasciato del tutto esausto, ma tu ti rifiuti strenuamente di cedere. Sputi sul fagotto puzzolente sopra il quale aleggiano ancora vapori acidi e mormori crudele fra te e te.

"Non sapevi con chi avevi a che fare, vero creatura di Naar?"

Poi urlando a squarciagola: "E tu mi senti? Dovrai far meglio, molto meglio di così se vuoi fermare Remir D. Val, Capitano della Cavalleria Reale di Sommerlund! Sono qui, sono vivo e sto venendo a prenderti!"

Come in risposta alle tue minacce una nuova ombra si addensa al centro del cerchio. Questa volta, però, non prende piena forma ma rimane come un'entità spettrale, simile ad un riflesso sull'acqua increspata. È la figura di un uomo oscenamente grasso e flaccido, col volto deformato da una smorfia di crudeltà disumana.

"Eccomi, eccomi! - dice lo spettro con la voce intrisa di sarcasmo - Non potevo certo ignorare un così cortese

saluto! A quanto pare ti avevo sottovalutato, Capitano Val. Non c'è che dire: Re Ulnar sa scegliere i suoi uomini... senza dubbio."

"Chi sei?" chiedi.

"Ma come: non lo hai ancora capito? Il mio nome è Luvias Kort, medico e alchimista. Al tuo servizio. Anche se qualcuno qui a Tyso mi conosce come la *Coda del Serpente*!"

Finalmente hai davanti agli occhi il tuo nemico! La sua vista pare quasi infonderti una nuova ondata di forza.

"Luvias Kort, - scandisci - sono qui per te. Ti concedo di arrenderti ora e ti garantisco che non ti sarà fatto alcun male, sino al giorno in cui non verrà emessa sentenza nei tuoi confronti."

"Prendermi? E come, se non sai neanche dove mi trovo?"

"Per quello che mi riguarda puoi aver preso dimora anche nelle latrine di Helgedad, lurida biscia! Ho giurato che ti avrei stanato e che ti avrei trascinato in giudizio. Ed è esattamente ciò che ho intenzione di fare."

"Sai, Capitano Val, anche Vonatar mi aveva giurato vendetta. Ma a quanto ne so, nel luogo dove si trova ora non credo che possa più recarmi alcun danno."

"Vedo che continui a non capire. - cominci a dire mentre ti avvicini lentamente al circolo infernale - Sto venendo a prenderti. Ora! E dopo che avrò finito con te penso proprio che verrai spedito nello stesso luogo ameno dove si trova il gobbo traditore. Sono sicuro che, una volta che vi sarete rivisti, avrete tutto il tempo per

chiarirvi... come due vecchi amici!"

L'incrollabile determinazione che sprigioni da tutto il tuo essere deve aver fatto breccia in Kort perché vedi un ombra di timore attraversare il suo volto. Poi l'avvelenatore si ricompone e riprende a parlare.

"A proposito di amici. Ho avuto l'onore di conoscere la tua nuova fiamma! Come si chiama? Ah, si… Ygrèin. Che bel nome, vero? Pare contenere in sé il dolce e l'amaro, proprio come il suo caratterino d'altronde. L'ho invitata nella mia magione, sai: all'inizio ha fatto un po' la ritrosa ma credo che col tempo imparerà ad apprezzarmi…" e così dicendo si lecca lascivo le labbra.

"Così hai scelto, - rispondi tu sprezzante - putrida palla di escrementi! Se stai mentendo mi limiterò a farti sputare tutti i denti dalla bocca solo per aver osato pronunziare il nome di Lady Ygrèin. Ma se, per tua sventura, dovessi aver detto il vero sappi che una volta che ti avrò preso, ti legherò al mio cavallo e ti farò fare tutta la strada verso Holmgard trascinandoti come la carogna che sei. Mi è stato comandato di portarti alla capitale vivo, è vero: ma nessuno ha specificato in che stato!"

E senza aggiungere altro ti lanci nel cerchio di luce oscura, pronto per lo scontro finale.

Vai al **229**.

33

Sei ancora scioccato per il tuo scontro con le creature che ora giacciono letteralmente in pezzi ai tuoi piedi. A quale Re barbaro d'altri tempi sarà mai appartenuto

questo sepolcro?

Se ora vuoi prendere la Corazza a Piastre di Gurgaz, vai al **210**.

Altrimenti se hai una Corda con Rampino o una Frusta puoi scalare la fenditura dalla quale sei precipitato e tornare indietro sui tuoi passi, al **161**.

Se non hai questi oggetti o non vuoi usarli, puoi imboccare uno stretto passaggio in salita che sembra condurre di nuovo verso le fogne, al **247**.

34

Sfoderi la tua fidata Spada, compagna di mille e mille battaglie e la immergi, ora pienamente consapevole della arcana sacralità del rituale che stai compiendo, nel bacile ricolmo di acqua di luce. I Lugnasa riprendono a cantare una melodia che nulla ha di umano, e che risuona per il bosco silente, mentre la tua lama pare rigenerarsi nel bagno di luce ed acquisire un tenuissima, seppur persistente, luminescenza argentea.

"Tutto è compiuto… - tornano a sussurrare le voci - *Ora va'... Riprendi il tuo cammino... Forse un giorno ci rincontreremo... Sino ad allora, possa la benedizione di Ishir e Ramas splendere sempre su te!"* e così dicendo le luci fuggono via nei più profondi recessi del bosco, all'unisono.

Segna sul Registro di Guerra che la tua Spada ora reca la Benedizione dei Lugnasa.

Ancora scosso ed emozionato per l'avvenimento, torni con passo lento e meditabondo nella baracca ai margini

della strada, per concederti neanche due ore di sonno inquieto.

Vai al **61**.

35

Hai perso anche troppo tempo con tutti gli inconvenienti che ti sono occorsi lungo la strada, per cui ti lanci al galoppo più veloce che puoi. Continui a ripetere a te stesso che per ogni istante che ritardi il tuo arrivo a Tyso, la pista che devi battere si fa più labile ed evanescente.

Traversi come un fulmine il villaggio di Stonefurrow, fermandoti solo per far abbeverare la tua cavalla e, se lo desideri, acquistare uno o più Pasti dall'emporio locale, al prezzo di 1 Corona d'Oro ciascuno.

Il tramonto è già rosso ad occidente, quando, superata un ultima bassa altura, intravedi le mura di Tyso.

Vai al **2**.

36

Quando ti svegli il mattino seguente ti lasci sfuggire una serie di imprecazioni degne di un portuale di Holmgard! Durante la notte un ladro è riuscito ad approfittare della tua stanchezza e ti ha derubato. Che razza di benvenuto! Cancella dal Registro di Guerra tutte le tue Corone d'Oro. Se non ne hai, il ladro ti ha derubato del primo oggetto del tuo Zaino (cancellalo dal Registro di Guerra). Se non dovessi avere neanche oggetti dello Zaino, ad esserti stata rubata è la Lettera di presenta-

zione che il Barone Medar ti ha consegnato.

Tenti inutilmente una rapida ricognizione dei dintorni, ma disperi quasi subito. Infine, a destarti dalla tua rabbia è il rumore scricchiolante delle porte di Tyso che vengono aperte, il che ti richiama immediatamente ai tuoi doveri.

Entri in città e ti dirigi a palazzo, al **199**.

37

Dopo innumerevoli rigiri il corridoio termina infine davanti ad un portone di solida quercia borchiata di metallo che reca oscene incisioni di morte e di creature scheletriche.

La porta sembra saldamente sprangata.

Se possiedi un Piccone, vai al **228**.

Altrimenti sei costretto a cercare di sfondarla. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 2 al risultato se hai l'Abilità di Nervi d'Acciaio.

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **215**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **103**.

38

Qualunque cosa stia succedendo in questo piccolo villaggio, non puoi comunque permetterti di ritardare o mettere in pericolo l'esito della tua missione. Perciò, sebbene a malincuore, ti allontani da Worlan e cerchi un luogo lungo la strada dove accamparti per la notte. Sei affamato e devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza.

Il giorno dopo, di buon ora, ti rimetti in viaggio.

Vai al **4**.

39

Ripulisci con cura l'Elmo dalle incrostazioni di sporcizia e vecchiume che i lunghi anni di permanenza nella tomba vi hanno depositato sopra. Già che ci sei controlli anche il resto della sepoltura, scoprendo che si tratta, in realtà, di un cenotafio. Non v'è nessuna spoglia mortale all'interno della tomba, ma solo armi ed armature oramai inutilizzabili. Eccezion fatta proprio per l'Elmo.

Dopo qualche istante di titubanza, ti decidi finalmente ad indossarlo. Si tratta di un pezzo d'armatura unico: leggero e resistente, quest'elmo è forgiato nel più puro Bronin e non pare ingombrarti in nulla mentre al tempo stesso ti offre un solida protezione al capo. L'Elmo di Bronin è un Oggetto Speciale che ti permette di aggiungere 1 punto alla tua Combattività.

Vai al **164**.

40

Entri nella tua stanza, trovandola completamente al buio: evidentemente qualcuno della servitù deve essersi dimenticato di lasciare una candela accesa. Cominci a spogliarti, tenendo la Spada poggiata sul letto, sempre in vista e a portata di mano come è tua vecchia abitudine.

Se possiedi le Abilità di Senso del Combattimento o di Cacciatore, vai al **149**.

Altrimenti, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 e 2, vai al **106**.

Se esce un numero da 3 a 9, vai al **149**.

41

La tua Freccia vola sicura verso il bersaglio ma all'ultimo momento, il mostro si accovaccia su sé stesso, offrendo alla punta d'acciaio nulla più che la sua dura corazza. Con un secco *crack* la Freccia si infrange inutilmente sul corpo della bestia. Non puoi fra altro che snudare la Spada e combattere lo Scorpione all'ultimo sangue

Scorpione Gigante

Combattività 18 Resistenza 18

Se vinci senza riportare alcuna perdita di Resistenza, vai al **171**.

Se vinci ma vieni ferito dallo Scorpione Gigante, vai al **20**.

Le tue parole paiono aver fatto breccia nel loro capo, che ora ti parla con un tono di voce più calmo e conciliante.

"È proprio vero ciò che dici, cavaliere? Credi davvero che se chiedessimo udienza al Barone lui ci ascolterebbe? Credi davvero che a lui… che a chiunque importi qualcosa di noi?"

"Troppo cupo è il tuo pensiero! - gli rispondi abbozzando un sorriso - Te l'ho detto: non siamo in terre barbare. Qui e nel Durenor la giustizia esiste e non è soggiogata all'arbitrio dei potenti. Forse non troverai mai, in queste terre, neanche un'oncia della raffinatezza e degli esotici agi della Vassagonia, amico. Ma da noi un Barone del Regno è ancora un uomo che deve dimostrare al massimo grado qualunque virtù egli chieda alla sua gente. Fidati delle mie parole: non sto mentendo per avere salva la vita. La lettera non contiene alcunché di importante per voi. Non sapreste proprio che farvene, mentre per me è di vitale importanza. Prendete i soldi e andate. E ancor più: seguite il mio consiglio ed abbandonate questa vita degradante."

Dopo un tempo che pare interminabile, il capo dei briganti rompe il silenzio.

"E sia! Ma i soldi ci servono. Butch, rendigli la sua dannata lettera e andiamo. È stato un piacere signori! A mai più rivederci."

I tre scompaiono rapidamente dalla vostra vista e, dopo esservi accertati che non vi sia stato sottratto altro che il vostro denaro, riprendete la strada per Tyso. Poco dopo

esservi rimessi in viaggio, una diligenza diretta a Tyso vi raggiunge da sud. Aurel decide di approfittare dell'occasione per ottenere un passaggio sulla carrozza: in questo modo viaggerà più sicuro e veloce. Dopo esservi salutati fraternamente, la diligenza riparte e tu ti ritrovi di nuovo solo con la tua missione.

Vai al **35**.

43

Trovi un luogo abbastanza confortevole, non molto distante dalla bassa cinta di mura in pietra del villaggio e dalle sue luci che restano accese sino a tardi. Hai una fame da lupi e devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza. Speri di riuscire a raggiungere Tyso domani prima del tramonto. Un ultimo sforzo e poi, se non altro, avrai un alloggio comodo.

Ma il giorno seguente procedi lungo l'ultimo tratto di strada più a rilento di quanto non avessi sperato.

Vai al **2**.

44

Entri nella locanda, scoprendola più piena di avventori di quanto non avresti pensato. Il ragazzo che viene a prendere il tuo cavallo ti spiega che molti di loro fanno parte di una carovana di mercanti che si stava recando a Holmgard e che è stata colta lungo la strada dal temporale. Paghi il ragazzo per lo stallaggio ed anche per un pasto caldo ed una stanza (togli tre Corone dal tuo Borsello).

Una volta dentro, ti accomodi ad un tavolino vicino al camino. Ci vuole poco prima che l'oste, un uomo alto ed allampanato con grandi mani callose che conosci da molti anni, ti noti e ti venga a porgere i suoi saluti.

"Bentrovato, Capitano Val! Vi muovete ancora una volta con la tempesta, eh!" ti dice accompagnando le sue parole con un ampio sorriso sdentato.

"Così pare vecchio mio! - gli rispondi stringendogli calorosamente la mano - Così pare. Ho una fame da lupi e poco tempo per fermarmi e..."

"Alt! Non aggiungete una parola. Ci penso io! Vi porterò una cena che non scorderete tanto facilmente!" e senza aggiungere altro si dirige quasi correndo verso la cucina.

Ti dai un'occhiata intorno: c'è un'atmosfera calda e gioviale qui alla locanda. L'aver trovato un insperato riparo dalla pioggia ha messo i mercanti di buon umore. Un menestrello suona allegre canzoni sulla sua arpa, contento che il suo berretto sia quasi colmo di Corone d'Oro sonanti, e molti hanno organizzato dei tavoli per il gioco dei dadi.

Se vuoi qui puoi anche comprare dei Pasti, ad 1 Corona d'Oro l'uno. Puoi acquistarne quanti ne desideri, ricordandoti di non eccedere il limite massimo di 10 oggetti del tuo Zaino.

Se vuoi unirti ai mercanti per giocare qualche Corona a dadi, vai al **119**.

Se preferisci rimanere al tuo tavolo da solo, vai al **176**.

Se invece decidi di consumare il tuo pasto direttamente

in camera per riuscire a dormire il più possibile prima di ripartire, vai al **61**.

45

Ce l'hai fatta! Contro ogni aspettativa, dopo innumerevoli fatiche e tribolazioni finalmente hai raggiunto la tua preda! Assapori con dolcezza il momento mentre entri nella tenda ingombra di macabri trofei di guerra e di bottino ammassato alla rinfusa. La prima ad accorgersi di te è proprio Ygrèin e, nonostante la situazione drammatica, non puoi fare a meno di sorriderle e strizzarle l'occhio mentre vedi i suoi occhi verdi illuminarsi di rinnovata speranza. Poi è il turno di Kort che non riesce a far altro che prorompere in un grido strozzato quando ti vede. Il grassone sfodera la sua sciabola e corre verso il comandante Karnak per destarlo freneticamente dal suo sonno. Subito, il capoguerra è in piedi e ti scruta con uno sguardo malcelata ammirazione.

“E così sei giunto! - ti dice apparentemente impassibile - Sai, in fondo ci speravo. Ho sentito parlare di te così tanto da questo miserabile verme. La Coda del Serpente… puah! Avrebbero dovuto chiamarti la *Coda del Verme*, inutile ciarlatano.” Poi di nuovo rivolto a te: “Tu sai che mi basta chiamare i miei uomini ed ordinare loro di farti a pezzi, vero?”

“E tu sai che non avresti neanche il tempo di prendere il fiato per urlare prima che ti cacci la mia spada nel ventre, vero?” rispondi tu sprezzante, mentre già pregusti lo scontro imminente.

“Un duello allora. Così sia!”

“No! - sbotta improvvisamente Luvias Kort, la voce rotta dall’isteria - Ci ucciderà, non lo capisci stupido Drakkar! Ci ucciderà tutti!”

“No. Non tutti. - replichi tu - Per te ho in mente qualcos’altro, ricordi? C’è una corte che ti aspetta ad Holmgard per giudicare tutte le tue malefatte.”

Se vuoi cimentarti in duello con il capoguerra Karnak, vai al **55**.

Se vuoi prima occuparti di Luvias Kort per ridurlo all’impotenza, vai al **48**.

Se invece vuoi tentare di recidere con un colpo le corde che legano Ygrèin, vai al **64**.

46

La nebbia rossastra scende giù nei tuoi polmoni come fuoco liquido e cominci a tossire convulsamente (perdi 3 punti di Resistenza). Ma tu non cedi e superi la coltre

porpora oltre la porta del retrobottega. Ti ritrovi in un piccolo cortile interno, dove giungi appena in tempo per vedere Mydran sganciare la catena di un grosso cane da combattimento ed impartirgli un'ordine che non lascia alcun dubbio circa le intenzioni di quest'uomo.

"Borgul, uccidi!"

Sbavando, il mastino si lancia su di te.

Borgul

Combattività 14 Resistenza 20

A causa degli effetti nocivi della nube rossa, devi sottrarre un punto dalla tua Combattività per tutta la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **190**.

Se il combattimento si conclude dopo più di sei scontri, vai al **201**.

47

L'erborista è un simpatico vecchio che indossa un vestito con così tanti fronzoli ed orpelli da sembrare sul punto di sprofondarvi dentro. L'anziano signore ti mostra con orgoglio la sua merce, sfidandoti a trovare prezzi migliori dei suoi dentro o fuori Tyso.

La mercanzia dell'erborista consiste di:

Pozione di Vigorilla, fa recuperare 4 punti di Resistenza	3 Corone d'Oro
Boccetta di Balsamo di Larnuma, fa recuperare 2 punti di resistenza	2 Corone d'Oro
Grasso di Baknar, se spalmato sulla pelle protegge dal freddo	2 Corone d'Oro
Pozione di Sebaris, purifica da ogni veleno i cibi e le bevande	4 Corone d'Oro

Puoi acquistare ciò che vuoi se hai sufficienti Corone.

Quando hai terminato i tuoi acquisti, torna all'**86**.

48

Senza offrire alcun preavviso ai tuoi avversari, ti lanci su Luvias Kort, per cercare di neutralizzalo prima che possa scagliarti contro una delle sue mortali pozioni velenose.

Luvias Kort, l'Avvelenatore di Tyso

Combattività 15 Resistenza 20

Non appena riesci ad infliggergli una ferita, vai al **29**.

49

Impugni l'Arco ed incocchi la Freccia. La posizione di tiro non è certo delle migliori, ma tu fai un profondo respiro e poi scocchi. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 2 al risultato se possiedi l'Abilità di Maestro d'Arco.

Se ottieni un risultato fra 0 e 2, vai al **99**.

Se ottieni un risultato fra 3 e 7, vai all'**82**.

Se ottieni 8 o 9, vai al **13**.

50

Ti aggiri in un labirinto di ballatoi e passaggi aerei fra una casa e l'altra e ben presto perdi il senso dell'orientamento. Quando, finalmente, riesci a salire su un tetto abbastanza alto da consentirti di dominare con lo sguardo i dintorni, ti accorgi che il tuo maldestro assassino è nondimeno riuscito a sfuggirti. La strada che ti riporta a palazzo rimbomba cupamente delle tue imprecazioni.

Vai al **101**.

51

Apparentemente ignaro della tua presenza, il Drakkar afferra il Piede di Porco e lo incunea con rabbiosa decisione sotto la spessa lastra di pietra che sigilla la sepoltura. Con un ultimo sforzo, che erutta in una bestemmia bestiale esclamata nella sua tetra lingua, il Drakkar finalmente riesce a scoperchiare la tomba ed inizia a frugare al suo interno, anche se dalla posizione nella quale ti trovi ti è difficile osservare tutte le sue mosse.

Ad un tratto tra le sue mani compare un Elmo incrostato di polvere e ragnatele, che il Drakkar si infila in testa ghignando soddisfatto. La vista di tale sacrilegio è troppo per te! Sfoderi la spada e ti lanci all'attacco accompagnato dal tuo grido di battaglia: "Per Sommer-

lund e Re Ulnar!". Il Drakkar si gira verso di te, pronto ad affrontarti, con una risata demoniaca che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Drakkar (con Elmo)

Combattività 16 Resistenza 25

Questo ufficiale Drakkar è anche in grado di usare i suoi letali poteri psichici contro di te, costringendoti a sottrarre 1 punto dalla tua Combattività per tutta la durata del duello.

Se vinci, vai al **130**.

52

Procedi malamente nel fango, fin quando non affondi sino al ginocchio in una vera e propria pozza di melma. Imprecando sommessamente ti tiri fuori dal pantano, solo per scoprire di non avere più la luce misteriosa a vista. Ti avventuri in un paio di direzioni di qualche passo per cercare di riprendere la pista, ma non c'è nulla da fare. Infuriato per la tua goffaggine ritorni alla casupola e ti addormenti di malavoglia.

Vai al **61**.

53

"Quello che è accaduto con la morte di Mastro Orvus mi ha fatto riflettere molto sulla mia idea di 'nemico' - ti dice Aidan pensoso - Credevo non ne avessimo, a parte i Signori delle Tenebre ed i servi di Naar in genere. È vero che in diverse occasioni il Barone non ha esitato a sanzionare pubblicamente i suoi vassalli, an-

che i più in vista, per loro oggettive mancanze. Ma qui a Tyso il nome del Barone Tor Medar è più solido della roccia con cui costruiamo da sempre le nostre case, Capitano. Se vuoi un mio parere, credo che il bersaglio di questa infamia sia sempre e solo stato il mago di Toran. È facile che il nostro avvelenatore gioisca all'idea di aver anche gettato scompiglio nella casata di Medar, ma il suo obbiettivo principale era il Maestro Orvus, mi ci scommetterei le brache! Voleva impedirgli di concludere le sue ricerche e di..."

"Ricerche? Quali ricerche? Aidan, ditemi di Orvus, del perché era qui a Tyso e delle circostanze che l'hanno portato alla morte." chiedi sporgendoti verso il Maestro di Palazzo.

Vai al **98**.

54

Entri in un ambiente angusto e completamente buio: l'odore di limatura di ferro bruciato qui è quasi insopportabile. Chiami il fabbro più volte, ma non ottieni alcuna risposta, finché, insospettito, ti giri per andartene. Ma proprio in quel momento l'uomo sbuca dalle tenebre e ti attacca alle spalle, brandendo una micidiale mazza chiodata!

Fabbro

Combattività 13 Resistenza 23

A causa della sorpresa, per i primi due scontri devi sottrarre 1 punto dalla tua Combattività. Dal terzo scontro in poi potrai tornare a combattere normalmente.

Se vinci, vai al **31**.

55

Avanzi con grazia felina verso Karnak che ha sfoderato un enorme spadone seghettato, forgiato nell'acciaio nero di Helgedad e pari il suo primo violento assalto. La sua forza è micidiale ed il colpo riverbera sul tuo braccio facendolo tremare.

Capoguerra Karnak

Combattività 26 Resistenza 34

Ad ogni scontro di questo combattimento devi sottrarre 2 punti di Resistenza, indipendentemente dall'esito del tuo duello con Karnak, a causa del fatto che Luvias Kort, mentre ti batti con il capoguerra Drakkar, si ingegna per scagliarti addosso le ultime pozioni venefiche di cui dispone.

Se vinci, vai al **250**.

56

Hai un moto di stizza che reprimi a stento quando Ebon mette a segno il colpo decisivo che le consegna la vittoria ed il premio. Cavallerescamente vai da lei per complimentarti per la sua abilità con l'arco. Poi torni ai carri.

Vai all'**86**.

57

Vedi la sottile striscia di marmo del cornicione avvicinarsi ai tuoi piedi con velocità impressionante. Quando atterri, non cerchi nemmeno di arrestare lo slancio del salto, ma anzi ne fai leva per percorrere come un fulmine il cornicione e balzare di fronte all'assassino con la Spada in pugno. L'uomo è raggelato dalla tua agilità e nervosamente sfodera un pugnale di acciaio nero per difendersi dal tuo assalto furioso.

Assassino

Combattività 14 Resistenza 20

Se vinci, vai al **79**.

58

Ti allontani da Boonwold inorridito, saltando in sella al tuo cavallo e spronandolo al galoppo sfrenato. Quando finalmente ti fermi ansimante controlli le ferite che hai riportato nello scontro. Si stanno già infettando e, di sicuro, hai contratto la peste anche tu.

Se hai del Mosto di Rendalim, vai al **102**.

Altrimenti, maledicendo la sorte avversa, sei costretto a fare dietrofront ed a tornare veloce come il vento ad Holmgard. Speri che i medici di corte possano riuscire a guarirti dalla malattia. Ma trovare le parole adatte per scusarti col Barone Tor Medar del tuo insuccesso sarà impresa altrettanto ardua.

La tua missione finisce qui.

59

Ti aggiri pigramente fra i tavoli, fingendo di essere un cliente indeciso se provare prima il vino o le ragazze della locanda, quando fra gli avventori noti l'uomo che ha cercato di derubarti alle porte di Tyso. Silenziosamente gli sei dietro e poggi la tua mano ferma sulla spalla.

"Ci si rivede! Il mio amico Joc!" lo saluti beffardo.

L'uomo ha un sussulto ma quando ti riconosce si calma immediatamente.

"Amico mio! Qual buon vento? Hai fatto bene a raggiungermi qui. Mi hai fatto salva la vita ed io ho una parola sola. Come posso aiutarti.?"

"È inutile che ti spieghi tutti i dettagli, - gli dici tu - ma ho necessità di scendere nelle cantine di questa bettola senza dare nell'occhio. Devi aiutarmi."

Lui deglutisce nervosamente, restando in silenzio per qualche attimo. Vedi il dubbio attraversare il suo volto, mentre sentimenti contrastanti lottano nel suo animo. Ma alla fine la riconoscenza nei tuoi confronti prevale. L'uomo si alza in piedi e ti sussurra qualcosa all'orecchio.

"Sta bene. Qui sono di casa e nessuno si insospettirà vedendomi entrare nella porta dietro al bancone che conduce alla cantina: ho perfino le chiavi! - ti dice mostrandoti una pesante chiave di ferro - Ne verrò fuori dopo pochi istanti con una bottiglia di buon vino del Magador ma, ahimè, dimenticherò di richiudere la porta! - aggiunge con un sorrisetto - A quel punto non dovrai far altro che aspettare che l'oste si distragga un

istante con un cliente o una delle ragazze… e il gioco è fatto!"

Sorridi gentile all'uomo che pare quasi arrossire per questo gesto di cordialità, che certamente non deve ricevere spesso.

"Ti ringrazio. Considerati sdebitato!"

"Beh! - risponde lui con impertinenza - La mia vita vale certo un po' di più di una porta lasciata socchiusa, ma ti prendo in parola. Ora siamo pari! Addio, chiunque tu sia, e buona fortuna!"

Ciò detto l'uomo si dirige verso la porta della cantina ed entra, per poi venire fuori un minuto dopo. Non ci vuole molto prima che il tenutario si accenda in una accalorata discussione con un cliente sul prezzo di una ragazza, e tu ne approfitti per scivolare silenzioso oltre la porticina di legno dietro il bancone del *Battello Ebbro*.

Vai al **208**.

60

Frugando tra i cadaveri dei tuoi nemici rinvieni:

11 Corone d'Oro

Due Spade

Una Daga

Un'Arco

Una Faretra vuota

Una Pozione di Vigorilla, che ti fa recuperare 4 punti

di Resistenza quando la bevi

Aurel è ancora sconvolto per l'accaduto e quasi non gli pare vero di essere sopravvissuto ad una esperienza del genere. Poco dopo esservi rimessi in viaggio, una diligenza diretta a Tyso vi raggiunge da sud. Aurel decide di approfittare dell'occasione per ottenere un passaggio sulla carrozza: in questo modo viaggerà più sicuro e veloce. Dopo esservi salutati fraternamente, la diligenza riparte e tu ti ritrovi di nuovo solo con la tua missione.

Vai al **35**.

61

L'alba del giorno seguente ti vede già in sella. Il cielo nell'aspra aria del mattino appare meno minaccioso di ieri, sebbene grandi banchi di nuvole incombano ad ovest, in direzione dei Monti Durncrag. Pochi chilometri ti separano dal villaggio di Pickberry, che raggiungi ben presto.

Appena traversato il villaggio la strada si biforca. Un

cartello di legno indica a destra "Worlan" e a sinistra "Deerley". Consulta la mappa e fai la tua scelta.

Se prosegui lungo la strada costiera, verso Worlan, vai al **121**.

Se scegli la strada meno battuta che entra nel bosco più decisamente a nord, vai al **28**.

62

Quando spieghi loro che non hai denaro con te, i proprietari ti dicono che accetteranno uno dei tuoi oggetti in pegno, con la tua parola d'onore che tornerai a saldarli al tuo ritorno. Ti sembra un equo scambio, perciò decidi di lasciare loro uno dei tuoi oggetti dello Zaino o Oggetto Speciale (ricordati di cancellarlo dal Registro di Guerra). Potrai recuperarlo se concludi con successo la tua missione a Tyso.

Vai al **111**.

63

Sussurri parole galanti ad Ygrèin, e le sfiori la guancia col dorso della tua mano. Lei schiude le sue labbra e con esse sfiora le tue, mentre ti inebri del suo dolce profumo.

"Capitano… non ora. Entrambi abbiamo una responsabilità cui non vogliamo mancare. Quando avremo catturato la Coda del Serpente, accetterò un vostro invito a cena." ti sussurra maliziosa all'orecchio. Poi, con delicatezza, chiude la porta della sua camera.

In preda ad una ridda di emozioni contrastanti e tumul-

tuose, ritorni nella tua stanza.

Vai al **40**.

64

Senza preavviso, ti lanci su Ygrèin e meni un fendente che recide di netto che corde che la tengono avvinta. Subito Karnak ed il perfido Luvias Kort si scagliano contro di te, ma Ygrèin intercetta l'avvelenatore, brandendo tra le mani una lama di pura luce, e comincia un confronto mortale con lui. Ma tu non hai modo preoccuparti di lei, ora, perché Karnak ti è addosso.

Capoguerra Karnak

Combattività 26 Resistenza 34

Se vinci, vai al **250**.

65

Una giovane gitana dai profondi occhi neri, vestita di un abito dai colori sgargianti e dai lunghi drappi, ti spiega come si svolgerà il torneo. Ci sarà una prima fase eliminatoria, dalla quale verranno fuori due finalisti che si sfideranno tra di loro. Tu dai un'occhiata ai bersagli: non sono facili da colpire e dovrai dare il meglio di te per se vuoi riuscire a giocarti la finale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero tra 0 e 3, vai al **152**.

Se esce un numero tra 4 e 9, vai al **123**.

66

Dopo esserti liberato dell'oste riprendi freneticamente le tue ricerche in cantina. Ben presto noti che una grande botte disposta in orizzontale è vuota, e dei piccoli cardini sono dissimulati ad un lato del coperchio facendone, di fatto, una porta. Ti arrischi ad aprirla per scoprire un passaggio in discesa scavato nella nuda roccia. Lanterne sono poste ad intervalli regolari ad illuminare debolmente il passaggio. Inizi a scendere, Spada in pungo, lungo il passaggio che dopo diversi metri termina di fronte ad un corridoio che corre da destra a sinistra.

Se vuoi andare a destra, vai al **232**.

Se preferisci dirigerti a sinistra, vai al **245**.

67

Aidan ascolta in assoluto silenzio il tuo racconto su come la Lettera del Barone Medar ti sia stata rubata proprio fuori dalle mura di Tyso. Quando hai finito, con tono grave ti dice:

"Ahimè, Capitano! Credo ad ogni tua singola parola come è vero che Ishir è la dolce dea della Luce. Ma senza quella lettera io non posso prendere alcuna iniziativa. L'autorità che esercito qui è solo ed esclusivamente quella concessami dal mio nobile signore Tor Medar: in mancanza di istruzioni precise non posso muovere un passo di mia volontà. Tuttavia - prosegue poi - invierò subito un altro messo ad Holmgard, che mi riporti quanto prima la volontà del mio signore. Lo aspetteremo insieme qui a palazzo, dove sarai gradito ospite per

tutto il tempo che vorrai. Fino ad allora, temo, non potrò darti il mio aiuto."

Maledici a gran voce la tua sfortuna! Ci vorrà almeno un'altra settimana prima che il messo vada e torni da Holmgard, e per quel giorno l'assassino del Maestro Orvus avrà ormai cancellato anche la più piccola traccia di sé e delle sue nefandezze.

Questa missione, purtroppo, è condannata al fallimento.

68

Ben prima che tu entri nel cono di luce del piccolo fuoco da campo che i tre cavalieri hanno acceso, puoi sentire le loro voci incredule ed entusiaste mentre ti danno il più caloroso dei benvenuti. Ti hanno riconosciuto subito e quasi non gli pare vero di aver incontrato il loro Capitano. Tutti i tuoi uomini sanno che il Capitano Remir D. Val della Cavalleria Reale di Sommerlund non è certo il tipo di alto ufficiale che lascia la sella del cavallo per la meno traballante poltrona di un cancelliere a corte. Ma averne dimostrazione diretta, trovandolo in una notte come questa intento ad assolvere ai suoi doveri, è tutt'altra cosa.

I tuoi uomini, rispettosamente, non ti fanno alcuna domanda sulle tue ambasce ma ti subissano di richieste di narrare loro dell'assedio di Randong, di come hai tenuto testa ad un esercito di feroci predoni con un pugno di uomini per quasi un mese. E di come tu abbia salvato Lupo Solitario da morte certa esponendoti ad un rischio mortale per soccorrerlo armato d'Arco dalle fauci di una muta di feroci Akataz.

Mentre divori affamato un coscio delle due lepri che i tre cavalieri hanno catturato proprio in mattinata, vieni a sapere che sono diretti ad Anskaven e che Tyso è per loro solo una tappa. Dopo aver cenato e bevuto sorsate generose di birra scura per riscaldarvi le ossa, uno dei cavalieri tira fuori dal suo zaino una scacchiera e ti dice:

"Capitano, sarebbe un onore per me essere battuto da voi al Samor, che ne dite?"

Se declini l'invito vai al **104**.

Se invece vuoi fare una partita a Samor, ti accomodi vicino al fuoco davanti al tuo avversario, mentre gli altri due commilitoni si gustano la vostra partita fumando tabacco aromatico da lunghe pipe di schiuma di mare. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 3 al risultato se possiedi l'Abilità di Tattica Militare.

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **126**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **91**.

69

D'un tratto noti, debolmente mosso dal vento freddo del mezzogiorno uggioso, un fazzoletto rosso sventolare ad una persiana che anch'essa ora comincia a sbattere con insistenza contro la casa. Senti un brivido gelido salirti con una lentezza esasperante lungo la schiena, man mano che realizzi che cosa sia all'opera in questo luogo: la peste!

Quando il malanno si è diffuso al punto da non poter più essere arrestato, è usanza chiudersi in casa ed appendere degli stracci rossi alle finestre per scoraggiare chiunque dal fermarsi, rimettendo il proprio destino nelle mani di Ramas e Ishir. Purtroppo pare proprio che gli dèi recentemente abbiano avuto altro a cui badare che non alla sorte di Boonwold e dei suoi abitanti. Sai che è possibile che in una di queste case ci possa essere qualcuno ancora in vita, ma sai anche che non potresti essere comunque di nessun aiuto: tutto ciò che potresti condividere con la gente del villaggio è solo il tremendo malanno che li ha colti.

Affondi gli speroni nei fianchi di Ewen, ed anch'essa pare sollevata di abbandonare al galoppo questo tetro luogo.

Vai al **151**.

70

Per alcuni istanti, tu e l'imponente Drakkar vi fissate negli occhi. Il suo sguardo è carico di un odio insensato e crudele, quell'odio che i Signori delle Tenebre instillano con ferocia senza pari nel cuore di ogni loro servi-

tore. Poi il guerriero si scaglia verso di te, lanciando un urlo di guerra disumano che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Drakkar

Combattività 15 Resistenza 25

Questo ufficiale Drakkar è anche in grado di usare i suoi letali poteri psichici contro di te, costringendoti a sottrarre 1 punto dalla tua Combattività per tutta la durata del duello.

Se vinci, vai al **125**.

71

Mentre ti protendi avanti con tutto il corpo per acciuffare la tua preda, ti senti invadere da una rabbia sanguinaria. Come in risposta, i muscoli delle gambe si gonfiano ed iniziano a spingere come i pistoni di un antico macchinario Bor. Guadagni rapidamente terreno sul tuo avversario che inizia a sentire il tuo fiato sul collo! La corsa del malfattore pare dover terminare alla fine del tetto ma lui, preso dalla disperazione, si lancia in un salto rompicollo cercando di raggiungere una balconata molto, troppo distante.

Quando si lancia nel vuoto, si volge a guardarti un ultimo istante con un crudele sorriso di sfida che però si spegne subito sulle labbra quando si accorge con orrore che anche tu sei saltato e che stai per ghermirlo in volo. Lo afferri a mezz'aria e cominciate subito a precipitare nel vuoto. Quattro, cinque, sei metri... ma poi la mano pietosa di Ishir giunge a salvarti perché vi impigliate tra diverse file di panni stesi da un palazzo all'altro. La tua

caduta però è solo rallentata, e finisci il volo schiantandoti in strada con un tonfo secco che ti mozza il fiato (perdi 6 punti di Resistenza, solo 4 se ha l'Abilità di Nervi d'Acciaio). Il sicario, invece, non è stato altrettanto fortunato: è rimasto impiccato ad uno dei fili e lo vedi penzolare lentamente, scuotendo le gambe nell'ultimo rantolo di morte. Sul suo volto uno sguardo di puro sconcerto.

Vai al **79**.

72

Urlando come cani rabbiosi i tre Giak si lanciano contro di te, mentre un lampo squarcia il cielo. Tu sfoderi la tua Spada e li attendi a piè fermo.

Giak 1: Combattività 11	Resistenza 14
Giak 2: Combattività 12	Resistenza 14
Giak 3: Combattività 10	Resistenza 12

Se vinci, vai al **153**.

73

Dirigi il tuo passo svelto verso l'erboristeria di corte. Qui i migliori sapienti di tutto il Magnamund trascorrono le loro giornate avvolti nei fumi dei composti alchemici ed erboristici. Entri, non senza una certa reverenza, nel piccolo dedalo di stanze ingombre di alambicchi e storte, giare di ceramica e terracotta che contengono le erbe più rare e preziose del Magnamund, tomi di antica sapienza gettati alla rinfusa, con le pagine aperte su arcane illustrazioni che ti infondono un

certo disagio. Dopo qualche istante sei raggiunto da uno degli erboristi del Re, cui spieghi brevemente il motivo della tua venuta.

“Seguimi, Capitano Val! - ti dice l’uomo - Troverai qualcosa che ti possa essere utile.”

L’anziano erborista ti conduce in un piccolo studiolo e qui apre davanti a te una piccola borsa di pelle che contiene alcune fiale e boccette di vetro, di cui ti illustra il contenuto. Fra le pozioni trovi:

Una Pozione di Vigorilla, che ti fa recuperare 4 punti di Resistenza quando la bevi

Una fiala di Concentrato di Alether: se la bevi prima di un combattimento puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per tutta la durata del duello

Una boccetta di Dente del Sonno, un potente soporifero

Una Pozione di Calacena che, se ingerita, provoca violente allucinazioni per alcune ore

Una fiasca di Mosto di Rendalim. Si tratta di un po-

tentissimo rimedio, distillato su ricetta del celeberrimo alchimista durenese, in grado di neutralizzare qualsiasi tipo di veleno e curare la maggior parte dei malanni

Puoi prendere solo una delle pozioni, registrandola nello Zaino, perché non vuoi lasciare l'erboristeria sguarnita di preparati pronti all'uso.

Quando ai finito vai al **96**.

74

Dopo aver letto con attenzione la missiva del Barone, Aidan sprofonda preoccupato nella sua poltrona, osservando con finto interesse i begli arazzi di cuoio dipinto che ornano la sua stanza. Quando infine il suo sguardo si posa su di una vecchia mazza fissata sopra il camino scoppiettante, comincia a parlare.

"È una vera benedizione che tu sia giunto da noi, Capitano Val. Ti confesso che l'assassinio del Maestro Orvus mi ha gettato nello sconforto e nel timore. Oramai che la morte è entrata a palazzo, tutti sembrano esserne stati contagiati. Si ha timore di ogni ombra, di ogni alito di vento, e persino le lanterne non sembrano più capaci di rischiarare sino in fondo questa casa. La guerra contro Zagarna, la nostra vittoria, la ricostruzione dolorosa ma entusiasta del Sommerlund... Ed ancora non riusciamo a liberarci dall'infezione dei Signori delle Tenebre e dei loro agenti. Sai: nonostante tutto, nonostante il Ramas sia tornato da Hammerdal per incenerire Zagarna in sol colpo, ancora adesso si dice che in ogni città e villaggio del Sommerlund vi sia una serpe di Helgedad pronta a mordere..."

“L’assassino di Orvus e il suo mandante hanno i giorni contati, statene pur certo Mastro Aidan! - rispondi tu con un ampio sorriso rassicurante - La nostra tarantola velenosa può tessere tutta la tela che vuole: rimarrà ancora più delusa quando la straccerò come si fa con un pezzo di carta inutile. Tutto ciò che vi chiedo è un po’ d’aiuto, la vostra massima discrezione, e la vostra cortese disponibilità a rispondere alle mie domande.”

“Naturalmente.” ti fa lui, evidentemente impressionato dalla tua sicurezza.

“Molto bene! Allora cominciamo subito!”

Se vuoi chiedere ad Aidan di narrarti della morte del Maestro Orvus, vai al **98**.

Se vuoi chiedergli se ha già dei sospetti, vai all’**11**.

Se invece vuoi informarti sugli eventuali nemici del Barone qui a Tyso, vai al **53**.

75

Qualunque arcano il Capitano Remir D. Val abbia scoperto nel cuore della foresta di Sommerlund, nessuno lo verrà mai a sapere. Di te non si avranno mai più tracce né notizie. Solo la tua cavalla, Ewen, viene ritrovata tre giorni dopo alle porte di Holmgard.

La tua avventura finisce qui.

76

Pur non avendo alcuna competenza specifica nel campo dell’alchimia, sei comunque in grado di discernere che

il liquido lattiginoso è certamente una qualche sorta di veleno concentrato che non ti lascerebbe alcuno scampo. Quanto alle altre pozioni, se vuoi soddisfare la tua curiosità non puoi far altro che assaggiarle.

Ora torna al **223** e fai la tua scelta.

77

Percorri l'ultimo tratto di strada che ti separa da Tyso più veloce che puoi, nonostante il fatto che ampi tratti di questa strada siano allagati dal fango. Il tempo è però più mite oggi ed il cielo è finalmente pulito. Per mezza giornata cavalchi con il sole dritto davanti a te ad abbagliarti gli occhi e tiri un sospiro di sollievo quando, trascorso il mezzogiorno, l'astro dorato ti supera e passa alle tue spalle.

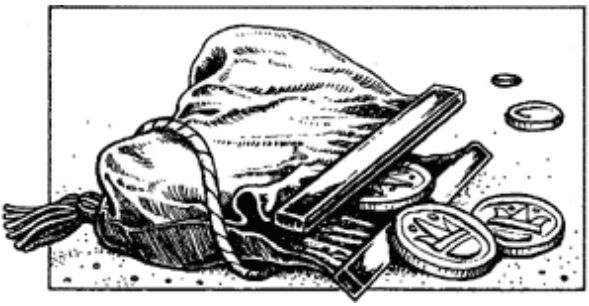
Sei già oltre metà della strada che devi percorrere quando, in una piazzola rallegrata da un fontana lungo il bordo della strada, vedi il carro di un mercante con l'insegna a far mostra di sé, dipinta su un'asse di legno con vernice verde smorto.

Se decidi di fermarti per vedere le merci e far abbeverare il cavallo, vai al **143**.

Se decidi di tirare avanti per non tardare ulteriormente, vai al **2**.

78

Ad un cenno del loro capo, uno dei briganti si avvicina con circospezione a voi e raccoglie tutti i vostri soldi, dopodiché inizia a perquisirvi.



Se al mignolo indossi un Anello d'Argento, vai al **100**.

Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 5, vai al **100**.

Se esce un numero da 6 a 9, vai al **128**.

79

Ti fermi solo qualche istante per riprendere fiato, poi raggiungi il cadavere del sicario per perquisirlo. Oltre ad una cerbottana di canna che si è rotta durante l'inseguimento e ad un paio di dardi che supponi essere avvelenati, tra le sue cose trovi:

Un Pugnale

7 Corone d'Oro

Una Lanterna con Acciarino

Stai per lasciarti andare ad un'imprecazione per non aver rinvenuto sul corpo alcun indizio utile, quando noti una collanina d'argento al collo dell'assassino. La strappi con un gesto secco e la esamini. Il piccolo amuleto appeso alla collana consiste di un Triangolo di Pietra grezza verde intenso, che reca su entrambi i lati il simbolo di un serpente in rilievo.

Non hai la più pallida idea né del significato, né della funzione di questo Amuleto, ma lo metti comunque in tasca per poterlo riesaminare con più cura (segnalo tra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra). Ti accorgi anche di un piccolo tatuaggio dietro la nuca dell'assassino che raffigura la coda di un serpente velenoso. Hai finito qui, e quindi trovi il modo di tornare a palazzo. Prima di andare, prendi nota di questo paragrafo nel caso tu volessi tornarvi per ricontrollarlo.

Ora torna al **101**.

80

Trovi una piccola rientranza nelle mura, abbastanza vicina al cancello meridionale di Tyso da dove entrerai domattina appena sveglio. Devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza. Dopo una cena frugale annaffiata da un sorso d'acqua della tua borraccia, porti Ewen ad abbeverarsi ad un vicino fontanile e poi ti metti a dormire.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 3 al risultato se hai l'Abilità di Senso del Combattimento.

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **36**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **22**.

81

Farfugli qualche spiegazione alla donna, cercando al contempo di tenerla lontana da te per non rischiare il contagio. La pena che ti fanno queste persone è indescrivibile, ma non sei in grado di fare nulla per loro. All'improvviso ti senti sfiorare le spalle e ti giri di scatto con la Spada in pungo: è un altro degli abitanti di questo luogo che ti strattona gorgogliando qualche parola dalla bocca impastata di umori corporali purulenti. In breve si forma un cospicuo capannello di gente che esce dalle case e, prima ancora che tu possa prendere una decisione, ti sono addosso, resi completamente folli dalla malattia che li ha colpiti. Non puoi far altro che combattere per difenderti.

Appestati

Combattività 11 Resistenza 20

Combatti gli appestati come un unico nemico. Se lo desideri, dopo 3 scontri puoi fuggire, andando al **120**.

Se vinci, in preda al terrore ed al dolore per quanto sei stato costretto a fare per difenderti, abbandoni senza ulteriore indugio questo luogo maledetto, andando al **151**.

82

La tua freccia penetra profondamente nel fianco del Drakkar, che lancia un urlo di dolore e frustrazione (ricordati di cancellarla dal Registro di Guerra). Con un gesto di pura rabbia, il guerriero si strappa la freccia dalle carni accompagnata da un fiotto di sangue scuro. Poi ti vede. Estrae il suo pesante spadone di acciaio nero e ti si fa incontro con la bava alla bocca, deciso a porre fine alla tua esistenza.

Drakkar (ferito)

Combattività 15 Resistenza 18

Se vinci, vai al **125**.

83

Mentre ti avvicini al bacile, i fuochi fatui allargano il raggio del loro girotondo di luci e colori, come a voler farti spazio. Non appena all'interno del circolo, cominci a sentire delle flebili voci tutt'intorno a te, portate dal vento assieme a brandelli di una musica ultraterrena.

"Non avere timore… veniamo in amicizia… veniamo per recarti un dono della nostra signora..."

"Chi siete?" chiedi, oramai più confuso che allarmato.

"Gli Antichi ci chiamavano Lugnasa… Esseri di Luce… ma siamo una stirpe talmente vecchia e dimenticata da aver obliato oramai da millenni i nostri veri nomi..."

"Immergi la tua lama nel bacile… - ti incalza con urgenza una delle voci - *L'acqua che ne sgorga è sacra e la sua fonte non è di questa terra..."*

"Presto! - insiste un'altra voce - *Non ci è concesso molto tempo qui… Sii svelto… immergi la tua spada nel bacile… Lascia che si imbeva di luce. Così che d'ora innanzi possa squarciare l'oscurità, oltre che le carni dei tuoi nemici..."*

Se vuoi fare come ti dicono i Lugnasa ed immergere la tua fidata Spada nel bacile di pietra, ricolmo di acqua luminescente, vai al **34**.

Altrimenti, lascia le luci e la radura per tornare a dormire, andando al **61**.

84

"Dove hai trovato quell'elmo?" ti chiede il fabbro, interrompendo improvvisamente il suo lavoro e senza neanche girare la testa per guardarti in faccia.

"E perché lo vorresti sapere?" rispondi tu indispettito dalla grossolana scortesia di quest'uomo.

"Perché io possiedo il resto dell'armatura. Seguimi."

così dicendo il fabbro lascia cadere il suo pesante maglio e si dirige oltre una porticina nel retrobottega.

Se vuoi seguirlo, vai al **54**.

Altrimenti ti rimetti in marcia lungo la tua strada che, infine, sbuca nella Piazza degli Ori: la piazza principale di Tyso dove si trova anche il palazzo del Barone Medar, ove ti rechi senza ulteriore indugio, andando al **170**.

85

Trangugi un sorso della pozione verde ed attendi con ansia i suoi effetti. Ma Ishir è con te: hai infatti bevuto un elisir di guarigione che ti consente di recuperare tutti i punti di Combattività che potresti aver perso nel corso della tua avventura.

Ora torna al **223** e fai la tua prossima mossa.

86

Scendi la breve pendenza che conduce ai carri dei gitani a piedi, tenendo la tua cavalcatura per le briglie. Quando entri nel campo ti rendi conto di non essere l'unico ad essere stato incuriosito da questa piccola fiera allestita alla bell'e meglio: parecchi dei viaggiatori che sono qui hanno deciso di fare un giro per le tende prima di andare a riposare. Tu cominci a passeggiare affascinato dai colori e dall'esotismo di questi artisti girovaghi che ballano e suonano animando la piccola festa, e che intuisci essere originari della repubblica di Anari. Molte le attrazioni che potrebbero interessarti.

Se hai l'Abilità di Maestro d'Arco, vai al **116**.

Se vuoi andare a mangiare in una tenda dalla quale si spande un delizioso odore di cucina speziata, vai al **140**.

Se vuoi entrare nella tenda della veggente, vai al **10**.

Se vuoi avvicinarti ad un prestigiatore che sta appena per iniziare il suo spettacolo (sempre che tu non ci sia già stato), vai al **172**.

Se, infine, vuoi avvicinarti al bancone dell'erborista, vai al **47**.

87

Ti avvicini lentamente ai Tigerwolf che non appena avvertono il tuo odore iniziano a ringhiare furiosamente. Ti paralizzi immediatamente, temendo che il loro latrare possa aver allertato i Drakkar, ma evidentemente nessuno dà peso alla cosa pensando che le belve stiano semplicemente bramando la carne dei cavalli. I Tigerwolf sono tenuti nel recinto da una grossa catena di ferro sulla quale tu abbatti la tua Spada spezzandola di colpo. Due dei Tigerwolf ne approfittano per gettarsi sui cavalli iniziandoli a sbranare, mentre gli altri si danno ad una fuga precipitosa, assaggiando la libertà ritrovata. Una delle belve, però, decide di assaggiare un pasto più esotico: te!

Fronteggi la bestia mentre nel resto del campo scoppia il caos quando i Tigerwolf, nella loro fuga, travolgono i guerrieri Drakkar ed i Giak di guardia.

Tigerwolf

Combattività 13 Resistenza 21

Se il combattimento termina entro 5 scontri, vai al **175**.

Se al sesto scontro il Tigerwolf non è ancora morto, smetti di combattere e vai subito al **193**.

88

La tua esperienza ti suggerisce che il villaggio non è abbandonato come sembra e che, con ogni probabilità, gli abitanti di Boonwold si sono tutti rinchiusi in casa, per motivi che non riesci ad immaginare.

Se vuoi bussare ad una delle case, vai al **137**.

Se invece preferisci allontanati subito dal villaggio, vai al **151**.

89

Fai vedere un po' in giro il Libretto. Un paio di furbi provano ad ingannarti, cercando di convincerti che appartiene a loro, ma finalmente trovi il suo vero proprietario: un uomo magro e sfuggente, vestito con una lunga tunica dai colori smorti, che si profonde in mille ringraziamenti ed appare enormemente sollevato dal ritrovamento di quello che ti dice essere il suo bene più prezioso. L'uomo ti spiega di essere un mago, uno di quelli che cercano di allietare con qualche trucco le genti incontrate nei mercati e nelle fiere delle Terre Libere, ed insiste affinché tu prenda come ricompensa 15 Corone d'Oro (se desideri accettare il suo dono, segna le Corone sul Registro di Guerra). Dopodiché si congeda da te prima che tu possa porgli qualsiasi domanda. A questo punto non ti resta altro da fare che salire in camera tua per fare una bella dormita.

Vai al **61**.

90

Come facilmente intuibile non trovi nulla di minimamente interessante qui. In compenso riesci a sporcarti fino a puzzare come un cavallo morto! Lasci la stanza brontolando tra te e te ogni sorta di imprecazione e, tornato all'incrocio, svolti a destra.

Vai al **113**.

91

Un'ultima, decisiva mossa ed il tuo avversario è sconfitto. Gli altri due si complimentano con te e si prendo-

no gioco del loro compagno che ha avuto l'ardire di sfidarti.

"Tutt'altro!- li correggi tu - È proprio la capacità di cimentarsi con le sfide più difficili che ci forgia come valorosi servitori di Sommerlund e della sua gente. Sei stato un avversario abile ed astuto; mi complimento! Ti tengo d'occhio ragazzo mio: mi aspetto di sentir parlare di te nell'immediato futuro!"

Il resto della serata trascorre amabilmente e i tuoi uomini si offrono di fare i turni di guardia al tuo posto, per lasciarti dormire. Accogli con riconoscenza la loro offerta e sprofondi quasi subito in un sonno profondo ma turbato da vaghi ed indecifrabili timori di cui già all'alba non hai più memoria.

Al sorgere del sole ti congedi dai tuoi uomini e, senza ulteriori indugi, entri a Tyso per recarti a palazzo, al **199**.

92

Ti getti in una corsa sfrenata nella notte, lungo il cornicione subito fuori dalla finestra e con un salto atterri sul ballatoio che corre intorno al chiostro. Dell'assassino sembra non esserci più traccia.

Se hai l'Abilità di Cacciatore, vai al **168**.

Se non possiedi questa Abilità, devi decidere:

Se vuoi scendere al piano terra del palazzo, vai al **156**.

Se invece vuoi arrampicarti sul tetto passando per una grondaia, vai al **203**.

93

La tua esperienza ti suggerisce di conquistare la posizione dalla quale poter dominare con lo sguardo tutti i dintorni, per cui dirigi i tuoi passi verso il centro di questo lugubre luogo.

Vai al **196**.

94

Questo intruglio non ha solo il colore della ruggine, ma anche il sapore. E, a quanto pare, anche gli effetti venefici! Tossisci violentemente e rigetti quasi subito il liquido che cola in terra come sangue rappreso. Perdi 5 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo torna al **223** per decidere il da farsi.

95

Prima che la creatura da incubo possa raggiungerti per attaccarti con le sue chele ed il micidiale pungiglione velenoso, incocchi una Freccia nell'Arco e miri con glaciale freddezza ad un punto esposto del suo ventre, dove la corazza chitinosa che riveste il corpo del mostro è più molle. Tenti la corda fin dietro l'orecchio, sino a sentire la piuma della Freccia che ti solletica il volto. Poi scocchi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, se ha l'Abilità di Maestro d'Arco puoi aggiungere 2 al risultato.

Se esce un numero da 0 a 2, vai al **41**.

Se esce un numero da 3 a 7, vai al **226**.

Se esce un numero da 8 a 9, vai al **237**.

96

Quando finalmente raggiungi la porta meridionale di Holmgard in sella al tuo cavallo, il sole ha già cominciato il suo declino verso il tramonto. Non appena fuori della città sproni il Ewen al galoppo lungo la strada che collega la capitale a Tyso. Nonostante il temporale non voglia saperne di chetarsi, cerchi di procedere più speditamente possibile. In cuor tuo ringrazi l'abilità dei genieri di Sommerlund che hanno costruito strade ampie e sicure, con grandi canali di drenaggio ai lati studiati appositamente per impedirne l'allagamento. Man mano che avanzi verso nord osservi il panorama cupo che ti circonda. A destra puoi vedere in lontananza il

mare del Golfo di Holm che sembra una brodaglia scura su cui un cielo malevolo scarica di quando in quando violenti lampi di luce azzurrognola. Il rimbombo dei tuoni è assordante e si accompagna a raffiche di vento teso e freddo che trasformano le gocce di pioggia in staffili che ti schiaffeggiano il volto. A sinistra i boschi di Sommerlund, di un verde algido e minaccioso. Stenti quasi a riconoscerli come le selve accoglienti e ricche di cacciagione nelle quali ti rechi coi tuoi amici in primavera in caccia di cervi e pernici.

Il sole è tramontato da un pezzo quando giungi in vista della locanda dell'*Oca Nera*, non molto distante dal villaggio di Pickberry. Ha smesso di piovere, per fortuna, ma la strada è battuta da un vento gelido ed insistente che ti penetra nelle ossa. Da qui, le lanterne ambrate della locanda sembrano proprio un faro che guida il navigante verso un porto caldo e sicuro. Tuttavia sei consapevole di essere già in ritardo sulla tua tabella di marcia: il temporale ti ha rallentato più di quanto avessi stimato e valuti l'idea di proseguire ancora per un po' lungo la strada, accampandoti solo quando sarai stremato per ripartire subito all'alba. La prospettiva di dormire all'aperto con questo tempo non ti entusiasma certo, ma ti sei temprato a prove ben più ardua di questa.

Se decidi di fermarti alla locanda per un pasto ed un giaciglio caldi, per poi ripartire l'indomani di buon ora, vai al **44**.

Se preferisci continuare ancora per un tratto di notte ed accamparti all'aperto, vai al **26**.

97

Non sei in grado ti capire dove ti trovi, e a dire la verità neanche ti importa al momento. Ora devi solo scoprire perché il perfido Luvias Kort abbia creato un varco magico dal suo laboratorio segreto in città sino a qui e, cosa ancora più importante, dove si trovi ora. Ma più d'ogni altra cosa i tuoi pensieri sono rivolti ad una sola persona: Ygrèin. Se Kort ha detto il vero adesso la giovane maga di Toran è sua prigioniera e la sola idea di ciò che potrebbe farle ti fa accapponare la pelle.

Vai al **23**.

98

"Temo di non poterti fare un resoconto particolarmente dettagliato, Capitano. - ti dice Aidan scuotendo la testa - Mastro Orvus era giunto da Toran solo tre giorni prima del suo omicidio. Nonostante la riservatezza del suo incarico, mi aveva accennato di essere sulle tracce di un uomo qui a Tyso, un'agente di Vonatar in persona che aveva fattivamente lavorato per favorire l'attacco dei Signori delle Tenebre. Orvus chiamava quest'uomo *la Coda del Serpente*: secondo quanto sosteneva, Vonatar conosceva quest'uomo da prima che il suo tradimento si rendesse manifesto. Era un alchimista, o qualcosa del genere. Stando a quanto i maghi di Toran avevano scoperto interrogando il gobbo traditore, prima di confinarlo oltre la Porta della Notte, il compito di questo suo agente durante l'invasione del Sommerlund sarebbe stato quello di avvelenare il Barone Medar e i suoi uomini più fidati - e nel dire questo Aidan deglutisce nervosamente. Avrebbe dovuto farlo per gettare comple-

tamente nel panico e nello scompiglio la città, affinché opponesse la minor resistenza possibile all'avanzata di Zagarna e del suo esercito. Vonatar disse anche che quell'uomo aveva fallito nel suo incarico, e che per questo non meritava altro che la sua delazione, ma non ne rivelò il nome. Il bastardo aveva compiuto un incantesimo su sé per cancellare dalla sua mente qualsiasi nome o immagine di quell'uomo. La follia di di Vonatar, come vedi, non aveva limite. Mastro Orvus era qui a Tyso per scoprire l'identità della Coda del Serpente e spedirlo a raggiungere il suo padrone oltre la Porta della Notte."

"Siamo già un buon passo avanti, dunque. - commenti tu - Sappiamo che il nostro avvelenatore è un alchimista: Questo dovrebbe restringere di molto il campo delle ricerche."

"È la stessa cosa che dissi a Orvus, ma lui mi spiegò che la faccenda era molto più complessa di così. Tyso non è certo Holmgard, ma è comunque una delle città più grandi e prosperose del Sommerlund. La città pullula di maghi, guaritori e ciarlatani, anche più che a Toran dove perlomeno tutto ciò che puzza di magia è saldamente sotto il controllo della Stella di Cristallo. Ciascuno di questi furfanti avrebbe potuto procurarsi del veleno. Ed in questi casi, dire tutti equivale a dire nessuno."

Ti concedi un sorriso sprezzante, alla memoria di Vonatar il maledetto. Poi fissi dritto negli occhi Aidan.

"Ascoltatemi bene, perché non ve lo ripeterò ancora: Vonatar era la testa del serpente, ed è già stata recisa da Lupo Solitario. Ora schiacceremo anche la sua coda

velenosa qui a Tyso, statene pur certo Mastro Aidan. La nostra vipera sta per esaurire tutto il suo veleno, anche se ancora non lo sa. E io ne farò un innocuo verme! Mandarlo oltre la Porta della Notte, dite? Potete scommetterci: ma la strada fino a Toran gliela farò fare a calci!"

Uno spiffero di vento gelido si insinua nella stanza, facendo vacillare per un istante il fuoco del camino. Aidan ti fissa a lungo, senza proferir verbo. Ma sulla sua bocca si allarga lentamente un sorriso: il Maestro di Palazzo ha appena riconosciuto in te un suo pari per valore e determinazione, e tu capisci di esserti appena conquistato la sua fiducia incondizionata.

Poi, senza preavviso, Aidan riprende il discorso.

"Non appena arrivato, il mago aveva cominciato le sue ricerche in città. Non so dove abbia diretto i suoi passi in quei tre giorni, ma qui a palazzo lo si vedeva solo ad ora tarda quando, senza troppi convenevoli, si ritirava nella sua stanza per svegliarsi il giorno dopo al mattino presto. Ma la sera del terzo giorno era rincasato un po' prima, giusto in tempo per l'ora di cena. Ed è stato proprio durante quella cena che ad un certo punto, davanti ai miei occhi ed a quelli dei servitori che erano in salotto in quel momento, ha iniziato a soffocare. Si stringeva il collo convulsamente, cercando di respirare. Prima ancora che potessimo intervenire, è crollato a faccia in giù nel suo piatto con un ultimo rantolo. Morto sul colpo. Senza neanche essere riuscito a formulare uno dei suoi incantesimi…"

"Dove si trova il suo corpo ora?" chiedi.

“L’ho fatto deporre temporaneamente in una cella della cantina, ma da un momento all’altro dovrebb...”

Sentite bussare, ed il giovane che ti ha accolto a palazzo si affaccia dalla porta e si rivolge ad Aidan.

“Mastro Aidan, - esordisce il ragazzo imbarazzato - perdonatemi se vi disturbo, ma è appena giunto un inviato da Toran.”

“*Chi* è giunto da Toran?” chiedi.

“Come stavo per dirti, - ti risponde subito Aidan, intuendo il tuo disappunto - ho dovuto informare dell’accaduto non solo il mio signore Medar, ma anche la Fratellanza della Stella di Cristallo. Immaginavo che avrebbero mandato qualcuno, se non altro a prendere il corpo del Maestro Orvus per dargli sepoltura nella sede della Fratellanza. Si, Meki, fallo entrare subito!”

Poi, rivolgendosi di nuovo a te dice: “È un bene che qualcuno della Fratellanza sia qui. Forse potrà aiutarti nelle tue indagini.”

“A me basta che non le intralci!” rispondi secco, inspiegabilmente infastidito per l’arrivo di questo sconosciuto.

Vai al **213**.

99

La Freccia vola incerta verso il Drakkar, solo per infrangersi tra le maglie della sua cotta (ricordati di depennarla dal Registro di Guerra). Con una risata agghiacciante, il guerriero sfodera un lungo spadone nero e si lancia verso di te, ebbro di morte e sangue.

Drakkar

Combattività 15 Resistenza 25

Questo ufficiale Drakkar è anche in grado di usare i suoi letali poteri psichici contro di te, costringendoti a sottrarre 1 punto dalla tua Combattività per tutta la durata del duello.

Se vinci, vai al **125**.

100

"Nulla di che, capo! - dice il brigante che vi sta perquisendo - Solo cianfrusaglie.

"Bene! Allora è tutto, direi. Addio signori! È stato un vero piacere! Vi auguro buon viaggio e vi garantisco che nessuno dei miei uomini vi disturberà più fino a Tyso. In fondo ve l'ho detto: è solo una piccola tassa!"

E così dicendo i tre si dileguano in men che non si dica.

Dopo che vi siete riavuti dalla brutta esperienza, vi rimettete in viaggio. Non passa molto tempo prima che una diligenza diretta a Tyso vi raggiunga da sud. Aurel decide di approfittare dell'occasione per ottenere un passaggio sulla carrozza: in questo modo viaggerà più sicuro e veloce. Dopo esservi salutati fraternamente, la diligenza riparte e tu ti ritrovi di nuovo solo con la tua missione.

Vai al **35**.

101

Ti svegli il giorno dopo al primo rintocco del *Glockendom*, la maestosa campana di bronzo donata a Tyso oltre un secolo fa dal Principe Arkon di Amory quale omaggio per la città che aveva dato i natali alla sua amata moglie. Recuperi tutto il tuo equipaggiamento e scendi nelle cucine per un boccone di pane caldo ed un bicchiere di latte di capra, poi ti rechi verso lo studio del Barone Medar, dove trovi Ygrèin già in piedi ad aspettarti.

"Alla buon ora! - esordisce lei scherzando - Credevo che gli uomini del Re…" ma la frase le muore in bocca quando si rende conto della tua espressione cupa. Le racconti della tua avventura della scorsa notte, ripromettendoti di mettere al corrente del fatto anche Aidan appena lo vedrai.

"Se penso che avrebbero potuto cercare di far del male anche a te…" concludi il tuo racconto.

"Ed invece non è successo. - chiude lei la faccenda, per nulla infastidita dal fatto che siete passati a darvi del 'tu' - Remir, il modo migliore per mettere fine all'angoscia di questi agguati è quello di scoprirne quanto prima il mandante e ridurlo all'impotenza. Ascoltami: anche io stanotte non ho chiuso occhio. - e dicendo ciò ti rivolge uno sguardo indecifrabile - Ma ho pensato parecchio a come potremmo procedere nelle indagini. La prima e più ovvia cosa da fare è fare una visita alla Via dei Quattro Venti, la via degli alchimisti: là possiamo fare qualche domanda in giro, provare a smuovere un po' le acque..."

“Và avanti.” la incoraggi tu con un sorriso cameratesco.

“E poi, stamane prima dell’alba sono scesa nelle cantine per vedere il corpo del Venerabile Orvus. Mentre mi trovavo lì mi sono trovata ad immaginare che, se fossi stata nei panni dell’avvelenatore, avrei probabilmente cercato di penetrare nelle cucine per avvelenare il cibo passando proprio dalla cantina: la via più sicura per non farsi scorgere.”

“Giusta riflessione! - commenti tu - Ma per fare ciò l’assassino avrebbe comunque dovuto raggiungere la cantina. A meno che tu non sospetti di qualcuno del palazzo.”

“No. Ma hai ragione: non capivo in quale modo potesse aver raggiunto le cantine senza farsi vedere da nessuno. Ed infatti… vieni con me” Ygrèin ti conduce in cantina sino ad un angolo buio dove sono accatastate delle scorte di grano; qui il pavimento reca una leggera depressione verso una grata di scolo che si getta direttamente nelle fogne. La maga di Toran solleva un po’ la sua veste, scoprendo le gambe sino al ginocchio, e si china sulla grata.

“È stata forzata. Se ne accorgerebbe chiunque, se sapesse dove cercare. L’avvelenatore è dunque entrato a palazzo da qui. È probabile che abbia preparato questa via d’ingresso da chissà quanto, pianificando con calma le sue mosse prima di agire. E con altrettanta tranquillità si è dileguato da qui dopo aver commesso il suo delitto. Credo che provando a ripercorrere a ritroso il suo cammino si potrebbero trovare delle tracce, degli indizi.”

Guardi ammirato Ygrèin e poi ti complimenti con lei per la sua perspicacia. Non vuoi essere da meno, perciò le dici:

"Beh… anche io mentre ero occupato a saltellare per i tetti di Tyso ho pensato un po'. C'è solo un luogo qui in città dove sia possibile reclutare ogni sorta di delinquente, tagliagole ed assassino: e quel luogo è il porto. Ho intenzione di farci una visita per dare un'occhiata."

"È pericoloso! - dice lei con un moto di genuina preoccupazione - Rischi di farti ammazzare!"

"L'idea è un po' quella! - ridacchi truce - Se qualcuno dovesse farsi sotto, né approfitterò per dargli una lezione memorabile e farlo cantare."

Ora che hai un quadro generale della situazione, non ti resta che cominciare con le ricerche.

Vai al **207**.

102

Rimuovi freneticamente il piccolo tappo di sughero che sigilla la bottiglietta contenente il prezioso elisir e lo tracanni tutto d'un fiato. Il benefico calore del ritrovato non tarda a spandersi per il tuo corpo, sconfiggendo la peste prima ancora che possa manifestare qualche sintomo su di te.

Ringraziando in cuor tuo l'incredibile abilità di Mastro Rendalim, riprendi il viaggio verso Tyso, al **151**.

103

Un ruggito leonino prorompe dalla tua bocca mentre sferri una violenta spallata alla porta. Senti il metallo della serratura gemere pietosamente, poi la porta si inchina alla tua forza e si apre lentamente. Oltre di essa puoi vedere un breve corridoio che termina di fronte ad una tenda di perle di vetro colorato. Brandendo la tua Spada, scosti la tenda ed entri pronto ad affrontare qualunque minaccia ti si pari davanti.

Vai al **145**.

104

Non sei decisamente dell'umore adatto per giocare a Samor, per cui ti scusi e declini cortesemente l'invito. Due dei cavalieri cominciano allora a giocare, mentre tu e l'altro vi godete la partita da spettatori fumando tabacco aromatico da lunghe pipe in schiuma di mare. Il sonno prende il sopravvento senza che neanche te ne accorga, ed i tuoi commilitoni decidono con generosità di non svegliarti per il tuo turno di guardia e lasciarti riposare. Hai un sonno profondo, sebbene turbato da vaghi ed indecifrabili timori di cui già all'alba non hai più memoria.

Al sorgere del sole ti congedi dai tuoi uomini e, senza ulteriori indugi, entri a Tyso per recarti a palazzo, al **199**.

105

Osservi il crollo per diversi minuti, alla ricerca di quelle pietre che, se rimosse, potrebbero far venire giù un

porzione sufficientemente ampia di questa ostruzione da permetterti di intrufolarti oltre. Quando sei sicuro della tua scelta, rinfoderi l'arma ed afferri con entrambe le mani una grossa pietra, tirandola con tutte le tue forze. Con uno stridio sordo la pietra inizia a muoversi mentre grosse gocce di sudore ti imperlano la fronte. Tutt'ad un tratto, però, a cedere è il terreno sotto i piedi: le tue operazioni hanno dato il colpo di grazia ad un equilibrio già fragile e tu precipiti nell'oscurità.

Vai al **231**.

106

Un sibilo improvviso, come il ronzio di un insetto, e poi un pizzicore bruciante proprio dietro l'orecchio. Le tue dita corrono veloci a controllare cosa sia successo, ed avvertono subito il denso umore del sangue! Ti lanci sulla Spada per afferrarla, ma non hai neanche il tempo di snudare la lama prima di accasciarti al suolo. Il veleno di cui era imbevuto l'ago che ti ha appena punto è il micidiale Distillato di Necranto.

Per te è la fine.

107

"Non è col mio oro che vi pagherò, lurida feccia e vergogna della vostra gente! - ruggisci - Ma col mio acciaio!" Senza aggiungere altro sguaini la spada e ti scagli contro i tre uomini.

Brigante 1. Combattività 13	Resistenza 20
Brigante 2. Combattività 12	Resistenza 18
Brigante 3. Combattività 15	Resistenza 20

Dal momento che stai combattendo non solo per la tua vita, ma anche per quella di Aurel, non puoi fuggire dal combattimento. Tuttavia dopo cinque scontri il tuo compagno di viaggio si riscuote dal suo stato, sfodera una corta daga e si getta nella mischia per aiutarti, permettendoti così di aumentare di 2 punti la tua Combattività per il resto del combattimento.

Se vinci, vai al **60**.

108

Hai un'idea audace: uscire allo scoperto e farti vedere per poi scappare nella notte. Quando i guerrieri del campo ti inseguiranno, cercherai di fare un largo giro per poter entrare nella tenda di Karnak mentre i tuoi inseguitori ti stanno ancora cercando nel bosco. Fai appello a tutto il tuo coraggio, mentre ti porti nell'arco di luce del fuoco e delle torce dei Drakkar urlando:

"Abominevole progenie di Naar! Sono qui! Prendetemi se vi riesce!"

La tua comparsa completamente inaspettata getta nello scompiglio il piccolo accampamento tutti i guerrieri si lanciano verso di te: ciascuno di loro vuole essere colui che ti catturerà per ricevere le lodi del loro capo. Ben prima che ti siano addosso, però, tu ti lanci in una frenetica corsa tra gli alberi cercando di seminarli e, al tempo stesso, di tornare al campo aggirandolo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 2 se hai l'Abilità di Tattica Militare.

Se esce un numero da 0 a 3, vai al **189**.

Se esce un numero da 4 a 9, vai al **169**.

109

Ti rammenti del Libretto che hai rinvenuto poco dopo la bella rissa nella quale sei stato coinvolto alla locanda dell'*Oca Nera*. Frughi nel tuo zaino per recuperarlo e poi, con rinnovata curiosità, prendi a sfogliarlo. Con tuo enorme disappunto avevi già scoperto che il libro consta di poco più di una decina di pagine che riportano una oscura sequenza di diagrammi astrologici e cabalistici, così ti risolvi ti recarti dal libraio in cerca di un consiglio.

Entri con estrema discrezione all'interno della piccola bottega nella quale aleggia un incredibile quantità di polvere: la puoi vedere letteralmente screziare le timide lame di luce che entrano da una finestrella angusta. Sei consapevole del fatto che, vista l'ora, il negozio potrebbe non essere ancora effettivamente aperto, ma cominci lo stesso ad aggirarti fra le pile di volumi sparsi in un disordine incredibile per tutto il locale.

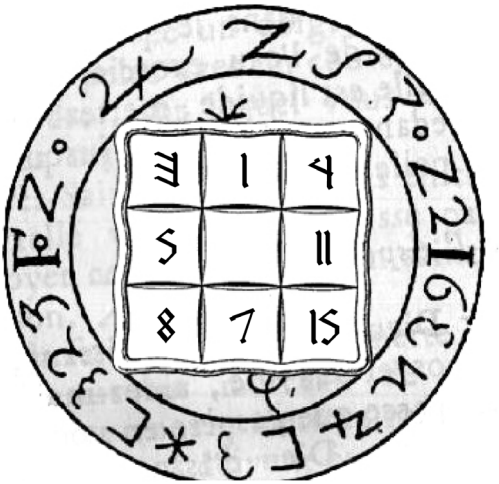
"Io sono Qliphos. Benvenuto nella mia bottega! Cerchi qualcosa, straniero?"

L'uomo che ti sta parlando, e che sembra essere uscito da uno dei tanti tomi sparsi in giro, è sulla sessantina, quasi completamente calvo, ed indossa una pesante tunica di lana nera per ripararsi dal freddo mattutino. L'intrico delle rughe sul suo volto ti ricorda la scorza

ferrosa delle querce rosse del Sommerlund. Ma, sotto quelle, si cela uno sguardo saggio e sereno che non ti lascia dubbi sul fatto che questo artigiano sia un buon uomo. I suoi occhi sono assonnati, ma le dita sporche di inchiostro fresco ti fanno intuire che deve aver lavorato tutta la notte per terminare un lavoro urgente.

Tu gli porgi il Libro, spiegandogli brevemente di come ne sei venuto in possesso. Qliphos lo sfoglia con attenzione e poi ti dice sorridendo:

“Hmmm. Parrebbe un grimorio magico... non ne capisco molto, non ti voglio mentire. Ho già visto qualcosa di simile in passato, e per quella che è la mia esperienza, penso proprio che sia scritto in una sorta di codice. Credo però che la parte più importante di tutto il volumetto risieda in questo diagramma centrale, qui.” e di addita una figura proprio al centro del Libro.



“Sono sicuro che se tu riuscissi a decifrarlo, otterresti la chiave per poter comprendere l’intero scritto.”

Osserva attentamente il diagramma. Hai il Libretto sempre con te, perciò puoi dedicarti alla sua decifrazione durante tutto il resto dell’avventura. Non appena riesci a risolverne l’enigma *prendi nota del paragrafo in cui ti trovi* e poi vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai trovato. L’unico momento nel quale non puoi dedicarti alla risoluzione dell’enigma del Libro è durante un combattimento.

In alternativa, se non hai voglia di cimentarti con enigmi esoterici, Qliphos si dice disposto ad acquistare da te il Libro per 10 Corone. Se desideri venderglielo, ricordati di cancellarlo dal Registro di Guerra.

Ti congedi da Qliphos ringraziandolo di cuore per l’aiuto che ti ha dato, e lo lasci al suo lavoro. Infine, riprendi la strada che, dopo aver costeggiato il quartiere portuale, ti conduce alla fine di una lunga curva in Piazza degli Ori: la piazza principale di Tyso dove sorge anche il palazzo del Barone Medar, verso cui ti rechi immediatamente.

Vai al **170**.

110

Assaggi la pozione che ha un buon sapore di more zuccherine ed attendi che i suoi effetti si manifestino. In un primo momento pare non accadere nulla, poi inizi ad avvertire un dolore sempre più forte ad tuoi piedi man mano che cominciano a gonfiarsi. Quando ti rendi conto della gravità di ciò che ti sta succedendo, sei lesto a

sfilarti gli stivali. I tuoi piedi sembrano ora due pagnotte e a meno che tu non possieda una Pozione di Vigorilla, una dose di Mosto di Rendalim o una foglia di Erba Miracolosa, sarai costretto a procedere scalzo e quindi a sottrarre un punto dalla tua Combattività fino alla fine dell'avventura.

Torna al **223** e decidi la tua prossima mossa.

111

Consumi un eccellente pasto a base di cinghiale stufato e pane fresco, innaffiato da un sidro forte e scuro che si produce proprio a Deerley (recuperi 2 punti di Resistenza). Dopo aver cenato ti intrattieni un po' i proprietari del locale. Ti raccontano che vanno spesso a Tyso, a fare le compere per la taverna e te la raccontano come una città tutto sommato fortunata, perché se non altro non è stata quasi rasa al suolo come è invece toccato in sorte a Toran. Nessuno sembra essere al corrente del misterioso omicidio che c'è stato nel palazzo del Barone Medar, e tu decidi saggiamente di non farne menzione.

Dopo un ultimo bicchierino di wanlo, ti rechi un attimo alla stalla per controllare la tua cavalla e poi sali nella tua stanza. Oramai conti di arrivare a Tyso prima del tramonto di domani, ancor prima di quanto avessi pensato. È con un sorriso di soddisfazione che ti abbandoni al sonno stanotte.

Vai al **77**.

112

Da solo, l'indizio della Mappa delle Fogne non ti è sufficiente per poter individuare il nascondiglio dell'avvelenatore di Tyso. In preda allo sconforto, getti all'aria tutte le carte dal tavolo dello studio e ti lasci cadere su una poltrona, reprimendo a stento un pianto di rabbia.

Hai fallito la tua missione.

113

Ancora diversi metri ed il passaggio sbuca in un'ampia camera. Sembrerebbe una specie di salone comune, a giudicare dal grande tavolo di legno al centro e dalle numerose sedie sparse qua e là. Non sembra esserci anima viva qui dentro.

Dalla sala si dipartono due uscite: una davanti a te ed un'altra sulla tua sinistra.

Se vuoi perquisire con più cura la sala, vai al **221**.

Se vuoi procedere diritto, vai al **37**.

Se preferisci imboccare il corridoio di sinistra, vai al **27**.

114

Con un movimento fluido e silenzioso, scivoli dietro un cespuglio carico di piccole bacche rosse. Si tratta di un cespuglio di Vigorilla e se vuoi puoi coglierne a sufficienza per un Pasto che, se mangiato, ti fa recuperare 3 punti di Resistenza. Ma non è la pur piacevolissima scoperta che hai appena fatto ad ottenere tutta la tua

attenzione in questo momento.

Hai un tuffo al cuore nel vedere un guerriero Drakkar avvicinarsi con circospezione vicino alla sepoltura di pietra. A giudicare dallo stato pietoso del suo armamento deduci che deve trattarsi di uno degli ultimi superstiti della armata del Signore delle Tenebre Zagarna che si è sciolta come neve al sole dopo che Lupo Solitario è tornato dal Durenor brandendo la Spada del Sole. La riconquista dell'esercito di Sommerlund, ormai cinque anni fa, ha spazzato via la maggior parte di queste creature malvagie che erano rimaste tagliate fuori dalla rotta del loro esercito, ma sai per certo che alcune di loro ancora si aggirano per il Regno, continuando con stolida perseveranza la loro missione di agenti del Male.

Il Drakkar ora è vicino all'antica tomba.

Se hai un Piede di Porco, vai al **138**.

Altrimenti, vai al **51**.

115

Il fabbro si prende una pausa per darti un rude buongiorno e chiederti se sei interessato ai suoi lavori. Dopodiché, senza neanche aspettare una tua risposta, ti indica alcune armi sparse su un tavolo, e poi un foglio dove con una grafia incerta ha scribacchiato i prezzi delle merci.

Spada	4 Corone d'Oro
Lancia	3 Corone d'Oro
Arco	6 Corone d'Oro

Frecce	1 Corona d'Oro per due Frecce
Martello	5 Corone d'Oro

Se vuoi acquistare qualcosa, paga il corrispettivo numero di Corone d'Oro. Quando hai finito col fabbro ti rimetti in cammino. Prosegui lungo la salita della Via del Ferro, che conduce direttamente a Piazza degli Ori: la grande piazza principale di Tyso dove sorge anche il palazzo del Barone Medar, verso cui ti rechi immediatamente.

Vai al **170**.

116

Noti che in un angolo un po' in disparte dai carri si sta per tenere un torneo di tiro con l'arco. La quota per partecipare è di 8 Corone d'Oro, ma quando vedi quale'è il premio in palio capisci il perché di una posta così alta: al vincitore infatti verrà consegnato uno splendido arco di Tasso Nero di Durenor, un'arma stupenda, degna del più abile dei cacciatori. Puoi iscriverti solo se possiedi un Arco.

Se vuoi iscriverti al torneo (a meno che tu non l'abbia già fatto, nel qual caso torna all'**86**), paga 8 Corone

d'Oro e vai al **65**.

Se non vuoi o non puoi permetterti una simile spesa torna all'**86**.

117

Mettendo insieme gli indizi del Triangolo di Pietra e della Mappa delle Fogne utilizzata dal sicario del Maestro Orvus riesci ad avere un quadro, sebbene parziale, della situazione. Stacchi dalla parete dello studio del Barone Medar una grande mappa di Tyso e la stendi sul tavolo. Insieme ed Ygrèin percorri col dito le strade della città, tenendo fermi i punti di riferimento che hai individuato. Un sorriso feroce si allarga sul tuo volto quando, finalmente, punti l'indice su uno stabile non distante dal quartiere portuale.

"Qui! - esclami - La tana del nostro serpente deve trovarsi da queste parti."

Cerchi Aidan e lo metti al corrente del progresso delle tue indagini. Quando gli mostri il punto che hai individuato sulla mappa, lui ti dice: "Qui c'è una locanda: dovrebbe chiamarsi il *Battello Ebbro*, se non sbaglio. Credi che il nascondiglio del nostro uomo sia qui?"

"È più probabile che la locanda nasconda un accesso al suo covo. - rispondi - In ogni caso andrò subito a vedere… da solo." concludi rivolgendoti ad Ygrèin.

È già notte quando lasci di nuovo il palazzo del Barone per recarti al *Battello Ebbro*.

Vai al **248**.

118

Dopo una notte di sonno decente, trascorsa al riparo di una quercia secolare riprendi il tuo viaggio. Lentamente il panorama cambia: la foresta fitta cede il passo ad un bosco più ordinato, certamente governato da mano umana ed infine a piccoli appezzamenti coltivati nel bosco; fin quando, in serata, non giungi in vista del villaggio di Deerley.

Se vuoi entrare nel villaggio in cerca di una taverna, vai al **3**.

Se preferisci accamparti all'aperto nelle immediate vicinanze del villaggio, vai al **43**.

119

Ti accomodi ad un tavolo tenuto da un grasso mercante della Clotundia, affiancato dalle sue guardie del corpo. L'uomo ha messo sul tavolo un congegno costituito da un grande disco di bronzo massiccio che scorre su un perno metallico oliato alla perfezione. La superficie del disco è decorata a smalto e ripartita in dieci settori, ognuno contraddistinto da un numero da 0 a 9. Il mercante fa girare la ruota ed accetta le puntate dei giocatori che scommettono su quale numero si fermerà la ruota. È possibile effettuare due tipi diverse di giocate. Con la prima si scommette un numero a piacere di Corone sull'uscita di un numero pari o dispari (lo 0 conta come numero pari). La vincita in questo caso è pari alla posta puntata. In alternativa è possibile puntare un massimo di cinque Corone sull'uscita di un singolo numero. Se dovessi vincere, riceveresti cinque volte la tua posta. Se desideri giocare, non devi far altro che scom-

mettere sull'uscita di un numero pari o dispari, o di un singolo numero, ed estrarre un numero dalla Tabella del Destino per poi confrontare il risultato con la tua scommessa.

Puoi giocare quanto vuoi. Quando ti sei stancato, o se hai perso tutti i tuoi soldi, vai al **176**.

120

Se hai ricevuto almeno una ferita durante il combattimento con gli appestati vai al **58**.

Altrimenti, vai al **151**.

121

Trascorri una giornata di viaggio senza particolari incidenti. Il tempo sembra volgere al meglio e la pioggia evita di tormentarti per tutto il giorno. Sul far del tramonto giungi a Worlan: poco più di una manciata di case abbarbicate ad un alta scogliera che si tuffa nel mare rabbioso e spumoso del Golfo di Holm. Al centro del paesino c'è un pozzo del quale approfitti per dissetarti e far abbeverare Ewen. Stai dando un'occhiata al villaggio alla ricerca di un posto dove passare la notte, quando un certo clamore proveniente da un punto non distante da te attira la tua attenzione. Una donna sta gridando mentre corre verso il centro del villaggio.

"Presto, accorrete tutti! Al cimitero! Al cimitero! I morti stanno risorgendo!"

La donna è evidentemente ad un passo dal crollo ed è spaventata a morte.

Se vuoi chiederle cosa stia succedendo e come aiutarla, vai al **186**.

Se decidi che non hai tempo da perdere con questa donna, vai al **38**.

122

Non appena esci dalla *Balena Orba*, hai la netta impressione che qualcosa non vada: ti senti osservato da occhi nascosti fra le catapecchie ed i magazzini del porto. Decidi che è meglio allontanarsi dal porto e tornare verso il centro. Stai attraversando un vicolo quando, d'improvviso, ti rendi conto di essere completamente solo: è come se tutti gli abitanti del porto fossero spariti. Da entrambi i lati del vicolo vedi spuntare un marinaio dall'aria minacciosa. Entrambi brandiscono dei grossi ganci da pesce. Prima di attaccarti uno dei due ti grida sprezzante:

"Ora vedrai la fine che facciamo fare ai ficcanaso!"

Marinaio 1: Combattività 14	Resistenza 18
Marinaio 2: Combattività 12	Resistenza 15

Dopo due soli scontri puoi fuggire, andando al **225**.

Se vinci, vai al **240**.

123

Ti confronti con lo sguardo sconfortato degli arcieri che sono stati eliminati, soddisfatto per aver superato le eliminatorie. Poi scambi due chiacchiere con l'altro finalista. Si tratta di una donna di nome Ebon, una mer-

cenaria di Anskaven che sta tornando a casa dopo un fruttuoso incarico a Ragadorn. Quando siete pronti, vi recate di nuovo ai bersagli per affrontarvi nella finale.

Ebon

Combattività 20 Resistenza (Bersagli 40)

La finale del torneo si svolge secondo le normali regole di combattimento. L'unica differenza è che anche tu cominci con 40 punti di Bersagli, da cui sottrarrai i punti perduti (mentre i tuoi normali punti di Resistenza resteranno invariati per tutta la durata della lotta). Che dei due per primo avrà perso i 40 Bersagli, avrà perso anche il torneo. Non occorre che tu cancelli dal Registro di Guerra nessuna freccia.

Se vinci tu, vai al **19**.

Se vince Ebon, vai al **56**.

124

Mettendo insieme gli indizi del molo dove sono stati reclutati i sicari e della Mappa delle Fogne utilizzata dall'assassino del Maestro Orvus riesci ad avere un quadro, sebbene parziale, della situazione. Stacchi dalla parete dello studio del Barone Medar una grande mappa di Tyso e la stendi sul tavolo. Insieme ed Ygrèin percorri col dito le strade della città, tenendo fermi i punti di riferimento che hai individuato. Un sorriso feroce si allarga sul tuo volto quando, finalmente, punti l'indice su uno stabile non distante dal quartiere portuale.

"Qui! - esclami - La tana del nostro serpente deve tro-

varsi da queste parti."

Cerchi Aidan e lo metti al corrente del progresso delle tue indagini. Quando gli mostri il punto che hai individuato sulla mappa, lui ti dice: "Qui c'è una locanda: dovrebbe chiamarsi il *Battello Ebbro*, se non sbaglio. Credi che il nascondiglio del nostro uomo sia qui?"

"È più probabile che la locanda nasconda un accesso al suo covo. - rispondi - In ogni caso andrò subito a vedere… da solo." aggiungi rivolto alla bella Ygrèin.

È già notte quando lasci di nuovo il palazzo del Barone per recarti al *Battello Ebbro*.

Vai al **248**.

125

Dopo esserti accertato che il Drakkar non avesse compagni, ti chini sul suo corpo per frugarlo. Fra il suo equipaggiamento trovi i seguenti oggetti:

Uno Spadone di Acciaio Nero di Helgedad.

Una Cotta di Maglia Arrugginita (Oggetti Speciali) che aumenta di 3 punti la tua Resistenza, ma per poterla indossare devi rinunciare a qualunque altra armatura tu stia portando.

7 Corone d'Oro.

Una fiaschetta di Vigorilla che, se bevuta, fa recuperare 4 punti di Resistenza persi.

Poi ti volgi a ricontrollare la tomba. Probabilmente il Drakkar aveva intenzione di saccheggiarla in cerca di armi ed armature migliori delle sue. Afferri il corpo del

guerriero e lo trascini rudemente fuori dal cimitero, fino al villaggio, dove trovi ad aspettarti la donna che hai soccorso insieme ad altri abitanti di Worlan. Quando spieghi loro l'accaduto, tutti tirano un grande sospiro di sollievo e ti ringraziano di cuore per averli liberati da una minaccia così terribile. Il capo del villaggio insiste per ospitarti nella sua dimora, e sua moglie ti prepara un abbondate pasto e un giaciglio caldo e pulito per la notte su cui cadi esausto.

Il giorno dopo ti svegli di buon ora perfettamente riposato (recupera 3 punti di Resistenza). Ti congedi dal capo villaggio e riprendi il tuo viaggio verso Tyso.

Vai al **4**.

126

Come sospettavi, quella del tuo commilitone era solo falsa modestia. Il tuo avversario si rivela decisamente un osso duro e ad un certo punto, approfittando di una tua distrazione, ti dà scacco. Gli altri due cavalieri restano in silenzio, esterrefatti dall'esito della partita. Tu ti concedi una fragorosa risata.

"Di cosa vi stupite voialtri, eh? Non sapete forse che la Cavalleria di Sommerlund annovera fra i suoi ranghi non solo gli uomini più coraggiosi di tutte le Terre Libere, ama anche i guerrieri più accorti ed astuti? Mi complimento ragazzo! Mi aspetto di sentir parlare di te nell'immediato futuro!"

Il giovane ti guarda paonazzo dall'emozione per le parole che gli stai rivolgendo, e poi tutti e quattro scoppiate a ridere di gusto. Il resto della serata trascorre se-

renamente e i tuoi uomini si offrono di fare i turni di guardia al tuo posto, per lasciarti dormire. Accogli con riconoscenza la loro offerta e sprofondi quasi subito in un sonno profondo ma turbato da vaghi ed indecifrabili timori di cui già all'alba non hai più memoria.

Al sorgere del sole ti congedi dai tuoi uomini e, senza ulteriori indugi, entri a Tyso per recarti a palazzo, al **199**.

127

Con calma e faccia tosta ti avvicini al tavolo dei due uomini.

"Ascoltate…" esordisci. Ma i due non ti danno il tempo di finire di parlare che già sono scattati in piedi, lanciandosi con una fretta dannata verso l'uscita della *Balena Orba*. Ti muovi per inseguirli, ma non hai fatto i conti con la truce solidarietà del gente del porto: in un attimo pare che il numero dei clienti di questa bettola raddoppi e tutti non fanno altro che ostacolarti passivamente la strada. Quando finalmente guadagni l'uscita, i due uomini sono scomparsi nel nulla. Imprecando pesantemente ti risolvi di lasciare il quartiere portuale e di ritornare a palazzo. Strada facendo hai, però, un'amara sorpresa: nel trambusto della locanda qualcuno ti ha rubato il Borsello!

Cancella tutte le tue Corone dal Registro di Guerra e vai al **207**.

128

"E questa che roba è?" dice il brigante mentre estrae dalla tua tasca la Lettera del Barone Medar.

"C'è il sigillo di quel porco di Medar, lo riconosco! - fa un altro - È lo stesso con cui firma le condanne a morte dei poveracci come noi! Magari quella però è una lettera di credito. Prendila!"

"Se avete delle lagnanze verso il Barone Tor Medar - tenti tu un'estrema conciliazione - potete chiedergli udienza ed essere ricevuti. È un uomo che non tollera ingiustizie sulla sua terra e so per certo che lui ritiene la povertà la più grande delle iniquità. Non avete bisogno di disonorare l'onore di Sommerlund dandovi al brigantaggio. Non sono terre barbare queste!"

Se hai la Abilità di Cultura, vai al **42**.

Altrimenti vai al **180**.

129

Ygrèin ti osserva ammirata mentre fai combaciare alla perfezione gli indizi del Triangolo di Pietra, del molo dove sono stati reclutati i sicari e della Mappa delle Fogne utilizzata dall'assassino del Maestro Orvus. Ora il quadro della situazione è completo: l'avvelenatore di Tyso ha reclutato uomini provenienti dalla stessa nave, la *Freccia di Broka*, affidando loro diversi incarichi, fra i quali quello di perpetrare l'assassinio di Orvus… ed il tuo!

Stacchi dalla parete dello studio del Barone Medar una grande mappa di Tyso e la stendi sul tavolo. Insieme ed

Ygrèin percorri col dito le strade della città, tenendo fermi i punti di riferimento che hai individuato. Un sorriso feroce si allarga sul tuo volto quando, finalmente, punti l'indice su uno stabile non distante dal quartiere portuale.

"Qui! - esclami - La tana del nostro serpente si trova senza dubbio qui."

Cerchi Aidan e lo metti al corrente del progresso delle tue indagini. Quando gli mostri il punto che hai individuato sulla mappa, lui ti dice: "Qui c'è una locanda: dovrebbe chiamarsi il *Battello Ebbro*, se non sbaglio. Credi che il nascondiglio del nostro uomo sia qui?"

"È più probabile che la locanda nasconda un accesso al suo covo, ma sono sicuro di poter trovare un ingresso più sicuro passando ancora una volta da un canale fognario - rispondi - In ogni caso andrò subito a vedere… da solo" aggiungi, rivolgendoti ad Ygrèin.

È già notte quando lasci di nuovo il palazzo del Barone per recarti direttamente nella tana del serpente per mettere la parola fine alle sue malefatte.

Vai al **162**.

130

Dopo esserti accertato che il Drakkar non avesse compagni, ti chini sul suo corpo per frugarlo. Fra il suo equipaggiamento trovi i seguenti oggetti:

Uno Spadone di Acciaio Nero di Helgedad.

Una Cotta di Maglia Arrugginita (Oggetti Speciali) che aumenta di 3 punti la tua Resistenza, ma per po-

terla indossare devi rinunciare a qualunque altra armatura tu stia portando.

7 Corone d'Oro.

Una fiaschetta di Vigorilla che, se bevuta, fa recuperare 4 punti di Resistenza persi.

Poi prendi l'Elmo che il Drakkar aveva trafugato dalla tomba. È un pezzo d'armatura semplicemente splendido. La cresta dell'Elmo è stata scolpita da mani abili a raffigurare una Viverna rampante che monta furiosa per abbattersi sui suoi nemici.

Se desideri indossarlo, vai al **39**.

Se preferisci riporlo nella tomba ed andartene, vai al **164**.

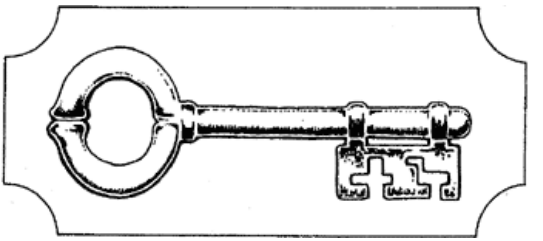
131

Frugando il corpo dell'assassino in cerca di qualcosa che testimoni della sua identità, trovi alcuni oggetti che forse potrebbero tornarti utili:

Un paio di Dadi d'Osso

Un Pugnale

Una Chiave di Ferro



Quando hai finito con l'uomo ti allontani da luogo dell'agguato e trascorri il resto della notte sveglio, aspettando che le porte della sonnolenta Tyso si aprano. Quando ciò accade entri e ti rechi a palazzo, nel centro cittadino.

Vai al **199**.

132

Lasci il tuo cavallo nella piazzetta principale del villaggio e ti dirigi a piedi verso il piccolo cimitero di Worlan che sorge su un bassa collina erbosa, punteggiata qua e là da radi cespugli nodosi carichi di spine e da qualche cipresso intirizzito. Le povere lapidi dei morti del villaggio screziano il dorso della collina rendendoti l'idea di un vecchio istrice che dorme rannicchiato.

Hai i sensi tesi allo spasimo mentre varchi il malandato cancello di ferro del cimitero e, appena dentro, sfoderi la Spada ed inizi ad aggirarti fra le lapidi ed i cippi in legno.

Se possiedi l'Abilità di Senso del Combattimento, vai al **93**.

Se non possiedi questa Abilità puoi:

Dirigerti verso un groviglio di alberi e cespugli che crescono nella parte più malandata del cimitero, andando al **16**.

Raggiungere lo spiazzo centrale del cimitero per avere una migliore visione d'insieme del luogo, andando al **196**.

Lasciar perdere tutta questa storia ed andartene quanto

prima da Worlan, andando al **38**.

133

Ti appoggi in un angolo in disparte, fingendo di essere interessato alle ragazze che valuti con occhio attento. Hai notato una porticina proprio dietro al bancone della taverna e vedi l'oste farvi avanti ed indietro portando in sala fiasche di vino e grossi pezzi di carne affumicata per la cucina. Per entrare in cantina, l'oste usa una grossa chiave di ferro che gli pende dalla cintura dei pantaloni. Qualsiasi cosa si trovi in cantina, deve essere di un certo valore perché l'uomo ha gran premura di richiudere la porta a chiave ogni volta. Poi hai un'intuizione improvvisa e prendi dal tuo equipaggiamento la chiave di ferro che hai trovato indosso al grassatore che hai sistemato fuori dalle porte di Tyso. È identica! Ringrazi Ishir che ha messo sulla tua strada quell'uomo, anche se in un modo decisamente rischioso, e decidi di tentare il tutto per tutto.

Attendi che l'oste si distragga per servire un cliente che si sta rivelando particolarmente noioso ed esigente e ti muovi verso la porta. Un rivolo di sudore freddo di cola dalla fronte mentre inserisci la chiave nella toppa e giri. Funziona! Con un leggerissimo cigolio la porta si apre e tu entri dentro senza indugio.

Vai al **208**.

134

Dopo aver esitato un attimo, la bestia si libra in volo lanciando stridule grida di libertà. Subito si scatena il

panico all'interno dell'accampamento: nessuno dei guerrieri Drakkar vuole assaggiare l'ira del loro capoguerra per aver lasciato fuggire la sua preziosa cavalcatura. Ordini frenetici vengono impartiti mentre quasi tutti i guerrieri del campo si lanciano nella notte nel tentativo disperato di inseguire la bestia e catturarla. Tu ne approfitti per intrufolarti nella tenda di Karnak.

Vai al **45**.

135

Ti alzi in silenzio ed esci per seguire la luce che si inoltra nel bosco. Il sottobosco è fradicio di una poltiglia melmosa fatta di terra, pioggia e foglie morte che ti si appiccica agli stivali. Avanzi furtivo sperando di non tradire la tua presenza.

Se hai l'Abilità di Cacciatore, vai al **150**.

Altrimenti scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 6, vai al **150**.

Se esce un numero da 7 a 9, vai al **52**.

136

Percorri con lo sguardo il dedalo di camminamenti, sporgenze e cornicioni che costella i tetti di Tyso alla ricerca di una via per aggirare l'assassino e poterlo incastrare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 1 al risultato se possiedi l'Abilità di Tattica Militare.

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **50**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **198**.

137

Ti avvicini ad una magione direttamente affacciata sulla piccola piazzetta del villaggio e bussi con insistenza sempre maggiore, fin quando non ti accorgi che la porta, in realtà, è già aperta. Entri cauto, finendo di spalancare a porta con la punta dello stivale. Una volta dentro, i tuoi peggiori sospetti si confermano: buttata per la casa come sacchi di grano c'è un'intera famiglia, moglie, marito e tre figli. Questi disgraziati stanno agonizzando, in preda alle fasi terminali della peste!

Ad un tratto, la donna trova la forza di arrancare verso di te e, con un ultimo filo di voce, ti implora di fare qualcosa per i suoi bambini.

Se hai del Mosto di Rendalim e vuoi usarlo, vai al **194**.

Se non hai questo preparato, o non vuoi usarlo, vai all'**81**.

138

Il Drakkar si ferma impietrito davanti alla tomba e poi inizia a guardarsi attorno con un indefinibile miscuglio di rabbia e timore. È chiaro che si è accorto di non essere solo.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **49**.

Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, non ti resta altro da fare che uscire allo scoperto e confrontarti con il guerriero Drakkar, al **70**.

139

Ti inoltri ancora per il dedalo di passaggi che costituiscono il cuore delle fogne di Tyso aggirandoti lungo i camminamenti ed oltre i ponti di metallo che scavalcano lenti e profondi fiumi di melma puzzolente e controlli tutti i chiusini, le grate ed i cancelletti che incontri alla ricerca di un qualsiasi indizio. Infine non ne puoi più del fetore di questa fogna maledetta: approfitti di un grande tombino per uscire di nuovo all'aria aperta e, non senza una cocente delusione, torni a palazzo Medar.

Torna al **207** e scegli un'altra parte della città da visitare.

140

Qui si cucinano pietanze che non è facile assaggiare nel Sommerlund, condite con spezie alcune delle quali non hai neanche mai sentito nominare. Un pasto ed una bevanda fresca ti costano 1 Corona d'Oro, ma se non hai soldi, o non vuoi spenderli, non prendi niente e devi consumare uno dei tuoi Pasti o perdere 3 punti di Resistenza.

Quando hai finito torna all'**86**.

141

"Non si vede nulla… - sussurri ad Ygrèin - Temo che dovremo rinunciare alla nostra scampagnata nelle fogne."

"A questo c'è rimedio. Dammi solo un istante." Ygrèin

chiude la mano sinistra e fissa il vuoto concentrandosi. Quando dopo un istante riapre la mano, sul suo palmo vedi galleggiare pigramente una sfera di luce fredda che getta un tetro bagliore in questo ambiente già di per sé decisamente poco ospitale.

“Ora possiamo andare. Fai strada.” ti dice lei con malcelata soddisfazione.

Vai al **161**.

142

La cena è squisita, e tu recuperi 4 punti di Resistenza. Passi la serata discutendo con Ygrèin, ed hai la conferma che Orvus era stato il suo mentore in Accademia. Leggi la sua ferma determinazione nello scoprire tutti i colpevoli del delitto, ed hai anche la riprova della sua intelligenza quando, poco prima di coricarvi, ripassate insieme tutte le informazioni di cui disponente al momento per cominciare con le indagini. Restate d’accordo di incontrarvi il mattino seguente nello studio del Barone Medar che Aidan ha messo a vostra disposizione. L’eccitazione per la caccia imminente ti sta corroborando come nient’altro potrebbe mai fare e ti senti un leone.

Se vuoi corteggiare Ygrèin, accompagnandola alla soglia della sua stanza, vai al **179.**

Se preferisci darle la buona notte e tornare nella tua camera, vai al **40**.

143

Mentre lasci Ewen ad abbeverarsi, raggiungi il mercante: un uomo basso e flaccido che ti accoglie con un sorriso avido, che si allarga ancora di più quando gli chiedi di mostrarti la sua merce. L'ometto ti conduce sul retro del carro, entra un istante facendoti cenno di restare fuori e poi solleva il tendone di copertura del carro, che al suo interno è stipato di oggetti.

La maggior parte della sua mercanzia è ciarpame, ma il tuo occhio esperto riesce ad individuare alcuni oggetti a prezzi ragionevoli, e precisamente:

Una Frusta	5 Corone d'Oro
Una Bottiglia di Lovka	3 Corone d'Oro
Un piccolo Cannocchiale	7 Corone d'Oro
Una Corda con Rampino	3 Corone d'Oro
Lanterna e Acciarino	3 Corone d'Oro
Un Arco	6 Corone d'Oro
6 Frecce	3 Corone d'Oro
Faretra	2 Corone d'Oro
Una Tiara di Giada	12 Corone d'Oro

Ciascun oggetto, tranne le armi, occupa un posto nel tuo Zaino. Puoi acquistare ciò che vuoi, a patto di avere denaro a sufficienza.

Quando hai finito con i tuoi acquisti ti accorgi di aver tardato più del previsto, perciò decidi di ripartire subito. Vai al **2**.

144

Lo stesso Lupo Solitario rimarrebbe impressionato dalle tue capacità mentre attraversi il campo Drakkar come un fantasma, passando sotto al naso dei guerrieri ubriachi e dei Giak di guardia. Giunto nei pressi della tenda di Karnak, vedi un lembo mal fissato al terreno e tu ne approfitti per sgattaiolare al suo interno.

Vai al **45**.

145

Sei giunto in una piccola sala circolare di scarna roccia, illuminata debolmente da una grande lanterna di ottone che pende dal soffitto e che, più che rischiarare l'ambiente, sembra gettare ombre inquietanti appena oltre il suo alone luminoso. Al centro esatto della sala, un'empia mano ha tracciato un sigillo demoniaco di glifi sconosciuti che paiono danzare nell'incerta luce. Non appena muovi un passo nella stanza, i glifi cominciano a pulsare di un bagliore sanguigno, palesando la natura magica del pentacolo. Fumo nero e denso promana dal cerchio demoniaco, mentre una figura spettrale comincia a formarsi al suo interno. Sei impietrito dall'orrore quando verso di te vedi finalmente avanzare una creatura demoniaca, con il volto completamente scarnificato. L'essere si abbandona ad una oscena risata di pura ebbrezza infernale. Poi allunga le sue mani scheletriche verso di te ed avanza senza timore. Quello che hai di fronte è un Helgast: uno dei più subdoli e crudeli demoni partoriti negli abissi di Helgedad per volere dei Signori delle Tenebre e del loro padrone Naar!

Se la tua Spada reca la Benedizione dei Lugnasa o quella di Mano Sinistra, vai al **234**.

Altrimenti, vai al **227**.

146

Scendi da cavallo e procedi al passo per questa via stretta e tortuosa, che ospita per la maggior parte negozi di librai, miniatori, sapienti e ciarlatani. Una delle botteghe attira la tua attenzione, perché è l'unica aperta a quest'ora così presta. La sua insegna dice:

Se possiedi un Libretto di Pelle, vai al **109**.

Altrimenti prosegui per la tua strada che dopo aver costeggiato il quartiere portuale, e alla fine di una lunga curva, ti conduce in Piazza degli Ori: la piazza principale di Tyso dove sorge anche il palazzo del Barone Medar, verso cui ti rechi immediatamente.

Vai al **170**.

147

Procedi abbastanza spedito verso le rovine: è praticamente impossibile che qualcuno ti senta arrivare nel

frastuono del temporale. Ma hai fatto male i tuoi conti. Chiunque abbia allestito il campo, infatti, si è premurato di designare un paio di posti di guardia presidiati da Giak armati di corti archi. Non appena ti scorgono, fanno piovere su di te una gragnola di frecce nere che ti inchiodano in terra senza più vita.

Rivolgi un ultimo sguardo al cielo plumbeo e rendi l'anima ad Ishir.

148

Non appena apri la scatola, avverti un debole *click* ed una piccola puntura sul dito. Subito comincia a girarti la testa.

Se hai una Pozione di Vigorilla, una dose di Mosto di Rendalim o una foglia di Erba Miracolosa, assumila per contrastare gli effetti del veleno che ti è stato appena iniettato.

Altrimenti diminuisci di 1 punto la tua Combattività per il resto dell'avventura e ringrazia gli dèi che il veleno contenuto nella trappola della scatola era quasi del tutto svanito.

La scatola contiene una fiala di Balsamo Yabari: un ritrovato caratteristico delle terre più meridionali del Magnamund che ha la capacità di tenere lontani gli insetti.

Se ora vuoi lasciare questa sala procedendo diritto, vai al **37**.

Se preferisci prendere il corridoio di sinistra, vai al **27**.

149

Improvvisamente il tuo istinto si sveglia, correndo con un brivido caldo fin sopra la nuca. Con la coda dell'occhio hai notato che le tende della stanza si stanno debolmente agitando: questo vuol dire che la finestra è aperta! Senza neanche agire consciamente fai una torsione su te stesso ed hai la visione netta di un ago che ti passa proprio davanti agli occhi, diretto verso dove, solo un istante prima, c'era la tua testa!

Un movimento fluido ed afferri la spada, lasciando che si snudi solo con la veemenza del tuo gesto, e ti scagli verso la finestra. Hai la fugace visione dello sguardo terrorizzato del tuo sicario quando si rende conto di aver fallito e di essere stato scoperto. Poi si dilegua come un ombra. Ti affacci dalla finestra e lo vedi scappare, intabarrato di nero, correndo agilmente sul ballatoio che circonda il chiostro del palazzo. Non puoi lasciarti scappare un'occasione del genere, per cui senza esitazioni esci dalla finestra e ti lanci all'inseguimento

Durante l'inseguimento hai con te solo la tua Spada e nessun oggetto dello Zaino. Inoltre, se possiedi una Cotta di Maglia, un Elmo di Bronin, uno Scudo o un Corpetto di Pelle non hai il tempo di indossarli e devi quindi prenderne nota sul Registro di Guerra e modificare di conseguenza i tuoi valori di Combattività e Resistenza. Quando tornerai a palazzo per recuperare le tue cose, potrai ripristinarli.

Vai al **92**.

150

Riesci ad avvicinarti abbastanza da scorgere la natura dell'essere che stai seguendo: si tratta di un globo di pura luce, cui adesso si stanno aggiungendo altri fuochi fatui dei più svariati colori. La creature di luce si inoltrano nel bosco quasi intessendo un'intricata danza fra la vegetazione sempre più fitta del bosco. Ad un tratto ti ritrovi ai margini di una radura segreta, bordata di faggi anziani e contorti, presso cui sorgono le rovine di un antico tempietto dedicato ad un qualche dio dimenticato. I fuochi fluttuano verso il centro del tempio dove, intorno a ciò che rimane di un vetusto bacile di roccia scolpita, cominciano a girare vorticosamente, lasciando lunghe scie di luce colorata ed evanescente che istoriano la notte. Un'arcana magia si mette all'opera, poiché il bacile, come una fonte, comincia a riempirsi d'acqua pura sulla cui superficie paiono animarsi vaghe scintille luminose.

Se vuoi attaccare le creature luminose per impedirgli di portare a termine qualunque cosa stiano facendo, vai al **167**.

Se invece preferisci uscire allo scoperto con intenzioni pacifiche, vai all'**83**.

151

Nel pomeriggio inoltrato, incontri lungo la tua strada un altro viandante che sta facendo la tua stessa strada, ma a piedi. Ti dice di chiamarsi Aurel e di essere un artigiano che vive e lavora a Tyso, pur essendo nativo di Boonwold. Era tornato a casa per far visita ai suoi genitori, quando ha scoperto che l'intero villaggio è stato

decimato dalla peste. Così, a malincuore, ha seppellito i suoi cari e sta tornando con passo mesto verso Tyso. Giunti ad una piccola panca di roccia al bordo della strada, vi fermate per riposarvi un istante. Cogli l'occasione per consumare uno dei tuoi Pasti o perdi 3 punti di Resistenza.

State finalmente per rimettervi in marcia quando, da alcuni alberi dall'altro lato della strada, vedete sbucare tre uomini armati fino ai denti che vi si rivolgono con fare minaccioso.

"Buona serata, signori! - esordisce sarcastico uno degli uomini - Spero abbiate mangiato bene. Ora, se non vi dispiace, poggiate in terra i vostri borselli e sarete liberi di andare. Consideratela una piccola tassa per garantirvi un viaggio sicuro e senza inconvenienti lungo le strade del Regno!"

Lanci una rapida occhiata verso Aurel, ma solo per renderti conto che è completamente paralizzato dalla paura.

Se vuoi fare come ti dicono i briganti, cancella tutte le tue Corone d'Oro dal Registro di Guerra e vai al **78**.

Se non vuoi dar loro i tuoi soldi, o se non hai più, vai al **107**.

152

Purtroppo non ti dimostri all'altezza dei tuoi avversari e vieni eliminato al primo turno. Reprimi a stento un moto di stizza, mentre abbandoni l'area del torneo e torni alla fiera. Vai all'**86**.

153

I tre Giak non avevano nulla di rilevante con loro, nulla che ti posa far intuire il perché della loro presenza qui. Per un istante sei attraversato dal terribile dubbio che i Signori delle Tenebre stiano preparando un nuovo, inaspettato, attacco. Ma tutti gli informatori e le sentinelle del Sommerlund che costantemente pattugliano i confini hanno sempre concordato nel riferire che la situazione ai Monti Durncrag appare al momento tranquilla. Seguendo le tracce della pattuglia che hai appena spacciato, superi la collina e scorgi, in lontananza delle volute fumo che paiono tradire la presenza di un qualche accampamento e tu cominci la discesa in quella direzione attento a non scivolare sul terreno fangoso.

Vai al **25**.

154

Segui pigramente la Via Grande, che conduce direttamente a Piazza degli Ori: la grande piazza principale di Tyso dove sorge anche il palazzo del Barone Medar, verso cui ti rechi subito.

Vai al **170**.

155

Cerchi di calibrare la giusta traiettoria mentre prendi la rincorsa. Il difficile non sarà tanto raggiungere il cornicione, quanto mantenere l'equilibrio una volta atterrati.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 2 al risultato se possiedi l'Abilità di Cacciatore.

Se esce un numero da 0 a 4, vai all'**8**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **57**.

156

Scendi al pianterreno e subito cominci a cercare il tuo uomo, ma ben presto ti rendi conto della grossolanità del tuo errore. Qui riposa tutta la servitù, e sarebbe stato veramente sciocco da parte del sicario pensare di poter fuggire da qui senza svegliare nessuno. Il malfattore deve essere scappato da un'altra via, ma ormai è certamente troppo lontano perché tu possa riacciuffarlo.

Masticando rabbia e frustrazione ritorni nella tua camera, al **101**.

157

Dopo un ultimo fendente ben assestato, il vile ladro cade in ginocchio e tu ne approfitti per passare il filo della tua spada sulla sua gola. Un sottile rivolo di sangue scorre lungo il suo collo, mentre la fronte si imperla di sudore, nonostante il freddo della notte.

"Non è la tua giornata, assassino. Decisamente! - lo apostrofi sprezzante - Dimmi chi sei e cosa vuoi da me. Ma fa' in fretta, che ho premura di ucciderti e tornare a dormire!"

"No! Ti prego, signore! Non uccidermi! - piagnucola lui - Mi chiamo Joc e sono solo un disgraziato come tanti che si procura di che sopravvivere borseggiando i viaggiatori incauti come te. Se mi risparmi la vita, ti giuro su ciò che resta del mio onore che mi sdebiterò.

Hai degli affari da sbrigare a Tyso, eh? Io conosco tutti a Tyso e posso procurarti qualunque cosa in città. Mi troverai alla bordello del *Battello Ebbro*. Che ne dici, eh? Affare fatto?"

Nonostante la rabbia, non puoi fare a meno di provare pietà per uomini come questi che un fato avverso, più spesso che la cattiva volontà, ha messo sulla strada. Decidi di lasciarlo andare dopo esserti assicurato di averlo terrorizzato a sufficienza da tenerlo alla larga dei borseggi, almeno per un po'.

Sebbene la prospettiva di entrare in un bordello di Tyso non ti appassioni particolarmente, avevi messo in conto che le tue indagini avrebbero potuto condurti sin nei luoghi più maledetti della città, nel suo cuore nero: il nascondiglio ideale per un ragno velenoso come quello cui stai dando la caccia.

Dopo che il grassatore se ne è andato trascorri il resto della notte sveglio, aspettando che le porte della sonnolenta Tyso si aprano. Quando ciò accade entri e ti rechi spedito a palazzo, nel centro cittadino.

Vai al **199**.

158

È tutto inutile. Ritardi solo di un istante il momento nel quale il tacco del sicario ti stritola la mano e ti costringe a cedere. Ti sfracelli diversi metri più in basso senza aver dato al maledetto la soddisfazione di averti sentito urlare.

La tua missione si conclude qui tragicamente.

159

Sei quasi giunto alla tenda, e già intravedi un lembo alzato attraverso il quale infilarti, quando inavvertitamente calpesti un ramoscello in terra ed un *crack* tradisce la tua presenza. In un attimo tutti i guerrieri dell'accampamento ti sono addosso e ti catturano. Vieni condotto al cospetto di Karnak che neanche si degna di interrogarti, ma si limita a tagliarti la gola nella sua tenda: una morte rapida che il Drakkar riserva solo agli avversari più valorosi.

Forse ti consolerà sapere che, in seguito alla tua incursione, Karnak decide di sbarazzarsi anche di Luvias Kort, ritenendolo un completo incapace. Quanto al fato della povera Ygrèin, è meglio che ti sia taciuto.

La tua missione, e con essa la tua vita, terminano qui.

160

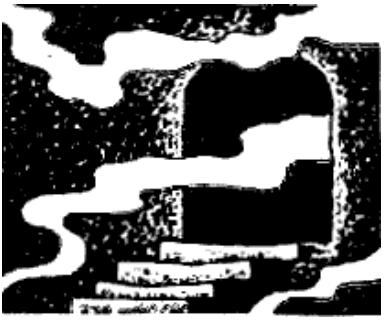
La faccia di bronzo del prestigiatore si incrina leggermente quando sorprendi tutti gridando ad alta voce la risposta esatta. L'uomo tuttavia tiene fede alla sua parola e ti consegna una scatolina di legno che scopri contenere una fogliolina di Erba Miracolosa, un potente rimedio contro molti mali.

Segna la tua vincita tra gli oggetti dello Zaino e torna all'**86**.

161

Ti inoltri in un ampio canale bordato da due camminamenti sui due lati, alle cui pareti vedi grate e fori di sco-

lo che gettano liquami disposti ad intervalli regolari. Poco prima di sbucare in una vasta sala di raccolta delle acque limacciose, noti in una rientranza diversi avanzi di cibo, un paio di giare di birra vuote ed i resti di un fuoco da campo: evidentemente l'avvelenatore deve aver trascorso qui sotto diverso tempo studiando il modo ed il momento migliore per agire. Ti lasci sfuggire un sorriso… sei sulla pista giusta!



Da questa ampia sala di scolo si dipartono tre uscite.

Se hai l'Abilità di Cacciatore, vai al **200**.

Se vuoi prendere l'uscita di sinistra, che si inoltra in un canale ampio ad agevole, vai al **247**.

Se preferisci prendere la direzione centrale, nella quale il tanfo di fogna si fa più forte, vai al **9**.

Se invece preferisci imboccare il canale di destra, più piccolo e dall'aspetto pericolante, vai al **222**.

162

Attraversi come un'ombra le strade semi deserte di Tyso, fino ad arrivare nei pressi del *Battello Ebbro*. La locanda è aperta e noti un certo viavai di clienti dall'aspetto facoltoso che vengono qui per gustare non solo cibi e bevande, ma anche le ragazze del bordello che si trova al piano superiore. Fai il giro del palazzo, cercando un accesso diretto al sottosuolo e ti imbatti in un grande chiusino di ghisa sotto il quale una scaletta a pioli di ferro arrugginito scende proprio nella direzione che devi prendere. Afferri il chiusino e lo strattoni con violenza fin quando non cede e poi, ancora una volta, ti cali nelle fogne di Tyso.

I tuoi calcoli sono precisi al millimetro, perché appena poggi i piedi sul camminamento di pietra che costeggia questo canale fognario, intravedi un varco sommariamente dissimulato sulla tua sinistra. Ti inoltri e dopo una decina di metri ti trovi a seguire un passaggio in discesa scavato nella nuda roccia ed illuminato debolmente da lanterne poste ad intervalli regolari. Inizi a scendere, Spada in pungo, lungo il passaggio che dopo un altro tratto termina di fronte ad un corridoio che corre da destra a sinistra.

Se vuoi andare a destra, vai al **232**.

Se preferisci dirigerti a sinistra, vai al **245**.

163

Quando finalmente il mondo intorno a te torna ad avere un senso ed una dimensione, cadi a faccia in giù nella terra umida, mentre il temporale si scatena sulla tua

testa. È giorno e tu cerchi di alzarti in piedi, ma sei colto da irrefrenabili conati di vomito che ti costringono a rigettare fino allo sfinimento. Scalciando debolmente ti allontani dal tuo vomito strisciando nel fango, fino a trovare riparo sotto un grande carpino frondoso. Ansimi profondamente, lasciando che qualche goccia di pioggia ti cada in bocca per lavare via il sapore acido. Poi, con uno sforzo che ha del sovrumano, ti rimetti in piedi, cercando di capire dove tu sia finito.

Sa hai un Cannocchiale con te, vai al **224**.

Se non possiedi questo oggetto, vai al **97**.

164

Afferri il corpo del guerriero Drakkar e lo trascini rudemente fuori dal cimitero, fino al villaggio. Qui trovi ad aspettarti la donna che hai soccorso insieme ad altri abitanti di Worlan. Quando spieghi loro l'accaduto, tutti tirano un grande sospiro di sollievo e ti ringraziano di cuore per averli liberati da una minaccia così terribile. Il capo del villaggio insiste per ospitarti nella sua dimora, dove sua moglie ti prepara un abbondante pasto e un giaciglio caldo e pulito per la notte su cui cadi esausto.

Il giorno dopo ti svegli di buon ora perfettamente riposato (recupera 3 punti di Resistenza). Ti congedi dal capo villaggio e riprendi il tuo viaggio verso Tyso.

Vai al **4**.

165

Silenzioso e furtivo come un Elix che si appropinqua alla sua preda ignara, ti fai strada verso le rovine, superando un paio di posti di guardia dove dei Giak scrutano nervosamente i dintorni armati di corti archi di legno nero. Quando, infine, riesci a scavalcare un basso mozzicone di muro e ad entrare nell'accampamento, hai un tuffo al cuore.

Vai al **14**.

166

Ruggisci come una belva che non si rassegna a cadere preda del cacciatore e tendi tutti i tuoi muscoli in uno sforzo supremo. Con un movimento ad arco del braccio scagli la tua Spada oltre il cornicione, e con l'impeto del gesto afferri per la caviglia il malfattore. Con la stessa forza con la quale tu ti tiri in salvo, trascini lui oltre la soglia del cornicione. Mentre precipita di sotto senza un urlo, nei suoi occhi non leggi la paura ma solo lo stupore più completo.

Vai al **79**.

167

Con un urlo soffocato, ti lanci verso i fuochi fatui e ne colpisci uno con un fendente micidiale. Senza un solo rumore, la creatura di luce si spegne penosamente, ma con orrore ti rendi conto che la tua lama è insanguinata della sua linfa: qualcosa a metà strada tra il liquido e la luce, che tinge di rosso la Spada. Gli altri esseri di luce, infuriati dal tuo agire insensato, si lanciano su di te in-

tonando un doloroso canto di disperazione.

Fuochi Fatui

Combattività 18 Resistenza 30

Non hai modo di fuggire e devi combattere i Fuochi Fatui come un unico nemico.

Se vinci, rendendoti troppo tardi conto della follia di ciò che hai fatto, avvampi di vergogna e rimorso (perdi un punto di Combattività a causa dello scoramento per le conseguenza del tuo agire). Poi fuggi via dalla radura e torni nella casupola lungo la strada.

Vai al **61**.

168

La tua esperienza ti suggerisce che non avrebbe senso per il sicario cercare di fuggire dal piano terra: lì c'è tutta la servitù che dorme ed il rischio di essere scoperto svegliandola crescerebbe a dismisura. Perciò non può aver fatto altro che tentare la fuga dal tetto. Prima ancora di aver finito di formulare questo pensiero, ti sei già aggrappato alla grondaia ed inizi a salire in cima al palazzo.

Vai al **203**.

169

Corri a perdifiato nel bosco cercando di aggirare il campo, inseguito da una muta imbestialita di Drakkar e Giak. I rami più bassi degli alberi ti frustano il volto, mentre completi il giro dell'accampamento e già intra-

vedi la tenda del capoguerra Karnak davanti a te. Sei riuscito a far perdere le tue tracce agli inseguitori, perché quando finalmente riesci ad intrufolarti nella tenda, l'accampamento è praticamente deserto.

Vai al **45**.

170

Dopo un viaggio estenuante ed irto di pericoli per le terre del Sommerlund, sei finalmente giunto a destinazione! Il palazzo del Barone Tor Medar a Tyso nei prossimi giorni sarà il tuo quartier generale, dal quale condurrai le indagini che ti porteranno a scovare l'assassino del Maestro della Fratellanza della Stella di Cristallo. Prima di bussare al portone principale del palazzo lanci un'ultima, muta preghiera a Ishir e Ramas affinché guidino i tuoi passi.

Ad aprirti è un ragazzetto lentigginoso che ti conduce all'interno. Percorrendo i corridoi e le scale del palazzo, hai modo di notare l'assoluta sobrietà dell'arredo della magione: Tor Medar è un guerriero prima che il Barone di Tyso e gli agi, più che piacere, gli procurano noia e imbarazzo.

Sei distrutto dal viaggio e puzzi come una capra, perciò, prima di essere condotto dal Maestro di Palazzo, chiedi al ragazzo ti poter fare un bagno ed avere un cambio di vestiti. Il calore dell'acqua e la sensazione di pulito, alla fine, hanno la meglio sui tuoi sensi, e senza volerlo veramente scivoli in un sonno ristoratore.

Ti svegli di soprassalto che l'acqua del bagno è ormai fredda. Il tuo sguardo corre veloce verso una finestra,

solo per scoprire che il sole è ormai al tramonto. Imprecando esci dall'acqua, ti asciughi frettolosamente ed indossi i vestiti che hanno lasciato per te. Quando ti sei ripulito e sistemato ritrovi il giovane, che ti accompagna nello studio di Aidan.

Aidan è un uomo maturo, ma ancora visibilmente nel pieno della sua vigoria. Alto, con spalle robuste ed un'espressione volitiva incorniciata da capelli castani e da una leggera barba, quest'uomo leale e coraggioso è giunto a ricoprire il ruolo di Maestro di Palazzo in virtù di meriti conquistati sul campo al fianco del Barone Medar nella campagna militare contro i Barbari del Kaltenland.

Appena ti sei presentato, passi subito a spiegare ad Aidan il motivo della tua venuta a Tyso, rimandando a più tardi convenevoli e dettagli della tua missione.

Quando hai finito di parlare, il Maestro di Palazzo ti chiede della Lettera del Barone.

Se hai ancora con te la Lettera che ti ha consegnato il

Barone Medar la porgi ad Aidan (ricordati di cancellarla dal Registro di Guerra), e vai al **74**.

Se non hai più con te la Lettera, vai al **67**.

171

Scavalchi reprimendo un conato di vomito il corpo dello Scorpione Gigante che ha lasciato veramente ben poco del cadavere dell'avvelenatore: davanti ai tuoi piedi giace una carcassa maciullata di sangue rappreso e vesti stracciate. Dopo una rapida scorsa alla sala ti rendi anche conto che la testa dell'uomo deve già trovarsi nello stomaco del mostro! Frughi con meticolosa precisione fra i resti elle sue cose alla ricerca di qualsiasi indizio possa tornarti utile ed alla fine la tua perseveranza è premiata: in un fagotto di stracci, assieme a pochi oggetti di nessuna utilità, trovi una rozza Mappa scarabocchiata.

La Mappa rappresenta un tratto del sistema fognario, probabilmente il percorso che l'avvelenatore aveva stabilito di seguire dal suo covo sino al palazzo del Barone Tor Medar. Ripieghi con cura la Mappa delle Fogne la

infili in tasca (segnala come Oggetto Speciale). Poi finalmente percorri a ritroso i tuoi passi, ansioso di uscire da questi luridi tunnel. Prima di andare, però, prendi nota di questo paragrafo nel caso tu volessi tornarvi per ricontrollarlo.

Ora vai al **207** e decidi la tua prossima mossa.

172

Intorno al prestigiatore, un giovane ragazzo dai lunghi capelli neri e lo sguardo di uno che la sa lunga, s'è fatto un cospicuo capannello di gente che lo ammira mentre giocola con dei coltelli, per poi farli svanire nell'aria, ed infine riapparire tramutandoli in colombe. Poi passa a compiere arditi giochi con delle torce accese, divorando le fiamme vive e sputandole dalla bocca in impressionanti fiammate. Dopodiché continua ad intrattenere il pubblico con piccoli giochi di prestigio e lazzi, facendo comparire omaggi floreali per le ragazze più belle in posti decisamente sconvenienti, come sotto le gonne o fra le scollature più generose.

Infine l'uomo chiede il silenzio degli astanti e sfida uno degli spettatori a rispondere ad un suo indovinello, mettendo in palio un premio per chi dovesse indovinare, a fronte di una piccola posta di 2 Corone.

"Un vecchio padre, sentendo approssimare la sua ora, chiama a sé i suoi quattro figli per decidere come dividere tra loro la sua eredità. Consegna al primo 20 Lune, al secondo un numero di Lune pari alla metà del terzo, ed al quarto un numero di Lune pari alla metà del secondo, che è lo stesso ammontare di eredità che ha consegnato al primo. Orbene, a quante Lune corrispondeva

l'eredità che l'uomo ha consegnato ai suoi figli prima di rendere l'anima ad Ishir?"

Se pensi di conoscere la risposta, cancella 2 Corone d'Oro dal tuo Borsello e vai al paragrafo contrassegnato dal numero che corrisponde alla risposta all'indovinello.

Se non hai o non vuoi spendere soldi, se non conosci la risposta, o se quella che hai dato risulta sbagliata perché al paragrafo al quale sei andato non ha senso, vai al **188**.

173

Cercare di entrare nella tenda del capoguerra Karnak sotto il naso di tutti i Giak ed i guerrieri Drakkar che sono accampati è pura follia… ed è proprio per questo che decidi di giocarti questa carta disperata! Concentri i tuoi sensi al massimo, strisciando di ombra in ombra, congelandoti ad ogni minima avvisaglia di pericolo, e trattenendo il fiato per lunghissimi, interminabili attimi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, modificandone il risultato come segue:

Se hai l'Abilità di Cacciatore, +1

Se hai l'Abilità di Tattica Militare, +1

Se hai al mignolo un Anello d'Argento +1

Se hai più di 20 punti di Resistenza, +1

Se la tua Spada reca la benedizione dei Lugnasa, +1

Se hai meno di 15 punti di Resistenza, -1

Ora,

Se ottieni un risultato da 0 a 6, vai al **159**.

Se ottieni un risultato da 7 a 9, vai al **144**.

174

Risparmi ad Ewen, la tua cavalla, l'inutile fatica di questa ultima salita, perciò decidi di smontare e di fare l'ultimo tratto che ti separa dal palazzo del Barone Medar a piedi. Questa è la via dei fabbri e degli armaioli, qui la Gilda del Ferro custodisce e pratica i segreti della lavorazione dell'acciaio di Tyso, rinomato in tutte le Terre Libere per la sua tenacia e capacità di mantenere il filo.

Con tua grande sorpresa, una delle botteghe è già aperta. Non resisti alla curiosità di gettare una fugace occhiata al suo interno e ti delizi per qualche istante presso al calore della forgia infuocata, osservando le grandi scintille che si levano dall'incudine, mentre il fabbro batte il ferro incandescente.

Se indossi un Elmo di Bronin, vai all'**84**.

Altrimenti, vai al **115**.

175

Con un ultimo, violento colpo uccidi il Tigerwolf e subito ti guardi intorno per vedere se qualcuno ti avesse notato. Ma tutti i Drakkar ed i Giak sono troppo impegnati a cercare di catturare le belve per ricondurle alla catena. La confusione è totale nel campo e tu ne approfitti per scivolare nella tenda di Karnak. Vai al **45**.

176

Ti stai godendo la pacifica atmosfera della locanda, quando delle grida sguaiate rompono la convivialità del momento, gettando tutta la sala in un improvviso silenzio.

“Sei un baro! Solo un volgare baro figlio di un cane!” sta gridando un mercante ubriaco ad un suo collega. Il quale, peraltro, non pare particolarmente offeso dalle accuse che riceve, ed anzi si sta affrettando a raccogliere le monete dal tavolo. In breve una violenta rissa divampa nel locale ed anche tu, nel tentativo di sedarla, ne rimani coinvolto.

Rissaioli

Combattività 12 Resistenza 20.

Combatti i Rissaioli come un unico avversario e ricordati di sottrarre 4 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, a causa del fatto che stai lottando a mani nude. Puoi fuggire in qualsiasi momento e ritirarti nella tua stanza a dormire andando al **61**.

Se vinci, vai al **7**.

Ti siedi ad un tavolo non troppo distante da loro, sperando solo di esserti avvicinato abbastanza da poter udire qualcosa della loro conversazione. Ti concentri, per cercare di non lasciarti distrarre dal baccano della taverna e ti metti in ascolto.

“È così, ti dico! - sbotta uno dei due uomini, con una vistosa cicatrice sulla guancia - Non sono più tornati. Sono giorni che chiedo di loro in giro, ma niente. Pare che si siano dissolti nel nulla!”

“Secondo me - fa l’altro - se la sono fatta addosso ed hanno rinunciato!”

“E sono scappati coi soldi? No dammi retta: sapevano benissimo con chi avevano a che fare, sin dal giorno che ci ha ingaggiati tutti, giù al molo dodici. È più probabile che adesso le loro natiche stiano arrostendo all’inferno!” ed aggiunge una grassa risata.

“C’è poco da ridere, idiota! - lo apostrofa il suo compare - Se davvero qualcuno sta facendo piazza pulita di quelli della *Freccia di Broka*, prima o poi toccherà anche a noi!”

L’uomo con la cicatrice sembra considerare la cosa più a fondo, inclinando leggermente la testa in uno sforzo di comprendonio. Poi finisce di tracannare la sua birra e si rivolge al suo amico alzandosi dal tavolo.

“Sai che ti dico? Che non resterò qui a Tyso aspettando che qualcuno mi faccia fare la fine del topo. Né io né te abbiamo preso ancora un soldo. L’unica cosa che abbiamo rimediato è questo stupido tatuaggio dietro la nuca. Io dico di lasciare la città prima di subito e di non

farci vedere fino a che le acque non si saranno calmate."

"Mi sembra una buona idea. - risponde prontamente l'altro - Vado a recuperare i miei quattro stracci. Ci vediamo fuori dalle mura di Tyso. Dove andremo?"

"Intanto usciamo da questa trappola. Poi vedremo." e senza aggiungere altro i due uomini se ne vanno.

La discussione che hai appena ascoltato è stata decisamente interessante: a quanto pare qualcuno ha assoldato un intero equipaggio, sbarcato da una nave chiamata la *Freccia di* Broka al molo numero dodici, per qualche losco affare, così come pare che le cose non stiano esattamente andando secondo i suoi piani. Ricordati di prendere nota di questo paragrafo nel caso tu volessi farvi ritorno per ricontrollarlo.

Ti alzi dal tavolo e fai per uscire dalla taverna, quando la tua attenzione viene attirata da alcuni marinai che hanno messo in piedi un gioco emozionante e crudele: parrebbe una semplice sfida braccio di ferro, ma ad entrambi i lati del tavolo è stato sistemato un piatto di peltro colmo di brace rovente! In questo modo lo sconfitto, oltre a perdere la sfida, resta anche con un segno tangibile della sua debolezza. Non sono molti i marinai a partecipare, ma le poste che vedi girare sul tavolo sono più che allettanti.

Se vuoi avvicinarti ai marinai e cimentarti nel braccio di ferro, vai al **236**.

Altrimenti, soddisfatto di aver scovato un altro tassello del rompicapo, torni a palazzo andando al. **207**.

178

Spingi la porta con la punta dello stivale e poi entri cautamente. La stanza sembra essere completamente spoglia, eccezion fatta per quelli che ti sembrano i resti di una carcassa animale spolpata fino all'osso. Hai appena fatto qualche passo verso la carcassa, quando sopra di te odi un rumore indefinibile. Alzando lo sguardo hai un attimo di puro terrore nel vedere un gigantesco Ragno Talpa che si lascia cadere su di te!

Ragno Talpa

Combattività 17 Resistenza 15

Se vinci, vai al **242**.

179

Non hai neanche bisogno di insistere per accompagnare Lady Ygrèin alla sua stanza, e continuate a chiacchierare sottovoce mentre i vostri passi risuonano quieti per i corridoi vuoti del palazzo. Attraversate un piccolo chiostro illuminato dalla luna che ospita una fontana abbracciata dall'edera, per poi giungere alla porta della camera di lei.

Se hai l'Abilità di Cultura, vai al **63**.

Altrimenti, vai al **211**.

180

Il loro capo ti urla in faccia: "Piantala coi tuoi sproloqui! Non sappiamo che farcene delle tue prediche. Signori delle Tenebre o nobili di Sommerlund la musica non cambia! Il massimo che possiamo permetterci di

sperare noi disgraziati è solo di non morire di fame noi e i nostri figli!"

"Mi dispiace, allora. Non mi lasciate scelta."

E così dicendo, con un unico, ferino movimento del corpo giri su te stesso sfoderando la spada e con l'impeto della tua mossa meni un fendente al primo dei briganti.

Brigante 1. Combattività 13	Resistenza 20
Brigante 2. Combattività 12	Resistenza 18
Brigante 3. Combattività 15	Resistenza 20

Dal momento che stai combattendo non solo per la tua vita, ma anche per quella di Aurel, non puoi fuggire dal combattimento. Tuttavia dopo cinque scontri il tuo compagno di viaggio si riscuote dal suo stato, sfodera una corta daga e si getta nella mischia per aiutarti, permettendoti così di aumentare di 2 punti la tua Combattività per il resto del combattimento.

Se vinci, recupera tutte le tue Corone d'Oro e vai al **60**.

181

Percorri con passo rapido e sicuro il corridoio che conduce all'armeria reale. Fino a pochi anni fa, prima della tua promozione a Capitano della Cavalleria di Sommerlund, hai avuto la responsabilità dell'armeria che conosci quindi come le tue tasche. Dopo una rapida valutazione, disponi su di un tavolo di legno gli oggetti che potresti voler portare con te:

Un Pugnale

Un Arco

Una faretra con 6 frecce

Una Lanterna con Acciarino

Una Cotta di Maglia (Oggetto Speciale); se la indossi puoi aggiungere 4 punti alla tua resistenza, ma devi lasciare il Corpetto di Pelle che indossi

Uno Scudo (Oggetto Speciale); aggiunge 1 punto alla tua Combattività

Un'asta di solido legno di quercia

Decidi di prendere solo tre di questi oggetti, aggiornando opportunamente il tuo Registro di Guerra.

Per uscire dall'Armeria, vai al **96**.

182

Ti sovviene il racconto di uno dei consiglieri del Re: un uomo saggio e colto, una autentica rarità in un Regno del nord. Questi raccontava dei popoli ancestrali che dimoravano in queste terre prima dell'avvento della "Gente dell'Estate", i sommerliani. Gli Antichi, così li chiamano e le storie leggendarie che li riguardano sono poche e frammentate. A volte si narra di loro come di semidei, come i Nuoma che forgiarono la Spada del Sole. Altre come di popoli barbari e sanguinari, dediti al culto del Male sopra ogni altra cosa. Nel gelido Kaltenland si racconta anche di Shanti Caduti: creature nate dalla luce di Ishir ma piegatesi all'oscurità di Naar. Il sentiero potrebbe condurre a qualche luogo dimenticato da secoli opera di queste razze ancestrali.

Se vuoi soddisfare la tua curiosità scendendo da cavallo per inoltrarti lungo il sentiero, vai al **75**.

Se preferisci continuare il viaggio e poi accamparti, vai al **118**.

183

Il Kraan si lancia su di te, cercando di afferrarti tra le sue grandi fauci per fare di te un solo boccone. Tu ti prepari al combattimento, certo di poter affrontare una simile minaccia, ma non è certo il Kraan il vero problema: il rumore del vostro scontro, infatti, attira in breve l'attenzione dei guerrieri del campo che ti circondano e ti catturano non senza perdite da parte loro. Vieni condotto al cospetto di Karnak che neanche si degna di interrogarti, ma si limita a tagliarti la gola nella sua tenda: una morte rapida che il Drakkar riserva solo agli avversari più valorosi.

Forse ti consolerà sapere che, in seguito alla tua incursione, Karnak decide di sbarazzarsi anche di Luvias Kort, ritenendolo un completo incapace. Quanto al fato della povera Ygrèin, è meglio che ti sia taciuto.

La tua missione, e con essa la tua vita, terminano qui.

184

Procedi a passi sempre più rapidi lungo questo nuovo tunnel caratterizzato da una stretta teoria di basse volte ad ogiva. Dal fondo della strada che stai percorrendo inizi a sentire un suono scricchiolante, accompagnato dal un indefinibile ticchettio contro la roccia. Affretti d'istinto il passo, sguainando contemporaneamente la

tua Spada quando infine sbuchi in una piccola sala abbandonata.

In un angolo della sala vedi ciò che resta di un pagliericcio e di avanzi di cibo: l'assassino deve aver trascorso del tempo anche qui mentre studiava il suo crudele piano. Purtroppo per lui non aveva considerato che questo angusto spazio era stato scelto per farvi la tana anche da un colossale Scorpione Gigante, che proprio in questo istante sta finendo di banchettare con le carni di un uomo sulla cui identità non hai dubbi: è il misterioso avvelenatore del Maestro Orvus. Se vuoi poter mettere mano su quel che resta delle sue cose, dovrai prima affrontare questo mostro da incubo.

Sa hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **95**.

Altrimenti, Spada in pungo, ti fai sotto per combattere lo Scorpione Gigante in un scontro tra belve selvagge per accaparrarsi la preda!

Scorpione Gigante

Combattività 18 Resistenza 18

Se vinci senza riportare alcuna perdita di Resistenza, vai al **171**.

Se vinci ma vieni ferito dallo Scorpione Gigante, vai al **20**.

185

Arranchi sulle rocce rese infide dalla pioggia battente. Un piccolo ma rapido rivolo di fango e pietrisco ti ferisce insistentemente le gambe, ma alla fine giungi in cima. La vista che ti si para davanti ti coglie con puro

sconcerto. Accampata alla bell'e meglio sotto un stretta sporgenza di roccia muscosa vedi un pattuglia di tre Giak che sta arrostendo su un fuoco improvvisato la carne di uno dei suoi simili. I tre sbavano ansiosi in attesa del feroce pasto. La tua testa si riempie di una ridda di pensieri mentre cerchi di immaginare come e perché i Giak si trovino qui. Poi uno di loro si gira improvvisamente nella tua direzione e grida:

"Aki gaz orgadak narg naj! Zegor taag dok ash raz dok!"

All'unisono, i tre Giak si alzano in piedi e corrono verso di te.

Se hai un Arco con almeno una Freccia e vuoi usarlo, vai al **219**.

Se non possiedi questa Arma o non vuoi usarla, vai al **72**.

186

"Stavo tornando dal cimitero, dove sono andata a trovare il mio povero marito morto in guerra - ti racconta la donna in lacrime - quando una figura si è letteralmente coagulata dalle ombre ed ha cercato di ghermirmi. Aveva un volto maligno e oscenamente butterato: il volto della morte stessa, ed il suo urlo mi penetrava fin dentro la testa facendomi impazzire. Sono riuscita a scappare per miracolo. Ti prego aiutami! C'è un demone nel cimitero. Profanerà tutte le nostre povere sepolture!".

Se vuoi recarti al piccolo cimitero appena fuori dal villaggio per controllare il racconto della donna, vai al **132**.

Se preferisci ignorarla, vai al **38**.

187

Entri nella bottega buia e permeata da un odore di stantio e di acido. I molti animali impagliati ti fissano coi loro occhi di vetro e pare quasi che vogliano dirti quanto avrebbero preferito poter continuare la loro vita selvatica, o addirittura finire nella padella di qualche abile cacciatore, piuttosto che andare ad ornare le mensole di questo luogo cupo e soffocante.

Dietro al bancone scorgi una figura piccola e macilenta, la carnagione dello stesso giallognolo smorto dei molti fluidi di conservazione che vedi allineati su uno scaffale dietro di lui. Con un sorriso che vorrebbe essere gentile, ma che a te pare vagamente minaccioso, l'uomo scorre un dito ossuto su una vetrina ad indicarti la sua mercanzia.

"Bei lavori. - commenti mentre osservi distrattamente gli animali imbalsamati - È opera tua?"

"Certo che si! - ti fa lui con una voce flautata e sgradevole - Ogni mese ma faccio arrivare bestie vive da ogni parte del Magnamund. Le uccido e le impaglio perso-

nalmente!" aggiunge con un tono particolarmente soddisfatto.

Tu ti avvicini ad una maestosa Aquila di Sommerlund che nel gelo dell'imbalsamazione ha perso tutta la sua dignità, e la esamini con finto interesse.

"Ah. Ma… non vedo ne tagli né ferite. - commenti bussando coll'indice sul povero pennuto e ricevendo in risposta un rumore quasi legnoso - Come fai?"

"Inietto loro un preparato che prendo qui a Tyso e che le uccide sul colpo, come se soffocassero, senza lasciare alcun segno sul corpo. Dopodiché con un bisturi molto piccolo ed affilato, compio delle incisioni in parti della bestia poco o per nulla visibili. E poi comincio un lento e delicato processo di impagliatura, aiutandomi con del filo d'acciaio per tenerle in posa… Sei interessato ad acquistare quell'aquila? Posso farti un buon prezzo."

"No. - rispondi tu secco girandoti improvvisamente verso di lui - Sono più interessato a questo prodigioso ritrovato. Sai, ho come l'impressione che qualche malintenzionato potrebbe anche utilizzarlo per altri scopi. Dove te ne rifornisci, eh?"

L'ometto si paralizza ed inizia a tremare leggermente.

"Allora, uomo! - lo incalzi tu - Ti hanno forse impagliato la lingua?"

Senza preavviso l'alchimista prende da dietro il bancone una piccola boccetta piena di un liquido del colore del sangue raggrumato e te la scaglia addosso, per poi dileguarsi nel retrobottega. Un acre fumo si spande su-

bito nell'aria e ti raggiunge i polmoni incendiandoli.

Se hai l'Abilità di Senso del Combattimento, vai al **241**.

Se non possiedi questa Abilità, vai al **46**.

188

Nessuno dei presenti è in grado di dare la risposta all'indovinello del prestigiatore, perciò dopo un po' lui lascia cadere l'argomento e torna al suo spettacolo.

Quando hai deciso di averne abbastanza, torni alla fiera per decidere la tua prossima mossa.

Vai all'**86**.

189

Corri a perdifiato nel bosco cercando di aggirare il campo, inseguito dai guerrieri Drakkar e Giak. I rami più bassi degli alberi ti frustano il volto. Sei quasi riuscito a completare il giro dell'accampamento e già intravedi la tenda del capoguerra Karnak davanti a te quando un dolore lancinante alla schiena arresta bruscamente la tua corsa. Uno dei Drakkar ha appena messo a segno un colpo maledettamente fortunato con la sua balestra. Continuando a correre cerchi disperatamente di strappare la freccia dalla carne, ma è tutto inutile: in breve viene raggiunto dall'orda eccitata dei guerrieri che si avventano su di te come lupi famelici cui sia appena stato gettato un osso.

Per te è la fine.

190

Dopo aver sferrato il colpo fatale al cane da combattimento ti lasci andare ad un urlo di rabbia: detesti uccidere gli animali se non per cibartene. Poi volgi lo sguardo su Mydran e lo trovi ancora appeso al muretto del cortile, mentre scalcia nel patetico tentativo di scavalcarlo per fuggire. Senza alcun complimento lo afferri per le brache e lo tiri giù, facendolo cadere in terra. L'alchimista corre a quattro zampe per rintanarsi in un angolo del cortile e comincia a piagnucolare.

"T… ti prego. Non… non farmi del male! Cosa vuoi da me? Non molti soldi in cassa, ma s..."

"Silenzio! - gli urli in faccia, poi lo afferri per il bavero della sua casacca - Ti ho chiesto: dove ti procuri il veleno con cui svolgi il tuo stramaledetto lavoro di impagliatore. Dove… e da chi!"

"K… Kort. Il suo nome è Luvias Kort. Ma non ho mai trattato direttamente con lui, né so dove si trovi, devi credermi. Ho conosciuto uno dei suoi… 'assistenti' alcuni anni fa, e da allora è lui che mi rifornisce di veleno… Ma io non l'ho mai usato su un essere umano, te lo giuro! E da diversi mesi non sono neanche più riuscito a mettermi in contatto con lui."

È talmente profonda la paura che hai instillato in quest'uomo che sei sicuro che non ti stia mentendo né nascondendo alcunché, perciò decidi di lasciarlo perdere e te ne vai. Ora, però, la Coda del Serpente ha un nome: Luvias Kort.

Ritenendoti soddisfatto dell'esito delle tue indagini in Via dei quattro Venti, decidi di ritornare a palazzo.

Vai al **207**.

191

Cerchi di assumere un'aria truce e malandata mentre ti avvicini al bancone per parlare con l'oste, un omone grasso e puzzolente col volto letteralmente incrostato di orecchini e tatuaggi, tanto da sembrare un relitto che è rimasto immerso in mare per decenni.

"Cosa ti servo straniero?" ti chiede l'oste mentre pretende di pulire un bicchiere con uno straccio più lurido delle mutande di un Giak.

"Ah! - sbotti tu - Mi berrei tutto il Golfo di Holm se fosse fatto di Bor Brew. Ma la fortuna non è dalla mia: ho perso i miei soldi al gioco e adesso sono solo in cerca di un lavoretto per rifarmi. Mi va bene qualsiasi cosa, basta che sia rapida e remunerativa, non so se mi spiego..."

L'oste ti rivolge un'occhiata in tralice e per un istante hai persino l'impressione che stia per mettersi a ridere.

"E quindi? - chiedi con insolenza - Fai ridere anche

me!"

"Calma, calma! Non voglio storie qui dentro. Sei in cerca di un ingaggio? Allora prova a quel tavolo. - e ti indica due uomini seduti in disparte - Ma non ti garantisco nulla. Io servo da bere, non faccio il mercenario!"

Non avendo altre alternative, ti dirigi verso gli uomini che l'oste ti ha appena indicato.

Vai al **127**.

192

Prendi il Libretto di Pelle nera con noncuranza e torni in camera. Una volta entrato, ti siedi sul letto e lo apri per esaminarlo. Il Libretto contiene un groviglio di formule e diagrammi che non ti dicono nulla. Riponi il Libretto in tasca, segnandolo come Oggetto Speciale sul tuo Registro di Guerra. È venuto il momento di coricarsi e tu sprofondi in un sonno profondo che ti fa recuperare 4 punti di Resistenza.

Vai al **61**.

193

Stai per infliggere un colpo mortale al Tigerwolf quando avverti un dolore lancinante alla spalla destra. Ti giri barcollando appena per vedere il ghigno crudele di un Giak che ti ha trafitto con la sua lancia. In un attimo tutto l'accampamento ti è addosso. Combatti valorosamente, ma alla fine cadi sotto i colpi implacabili di troppi nemici.

La tua missione e la tua vita finiscono qui.

194

Capisci subito che per l'uomo e la donna non c'è più nulla da fare ormai. Poi ti volgi verso i bambini: la loro carnagione è di un pallore cadaverico e madida di sudore freddo, gli occhi iniettati di umore giallognolo paiono voler schizzare via dalle orbite e tutti e tre hanno la febbre molto alta. Diluisci il Mosto di Rendalim nella tua borraccia e ne dai loro da bere, sperando che la dose sia sufficiente. Resti a fianco dei ragazzi fin quando non ti accorgi di essere riuscito a salvargli la vita. La febbre è scesa e i tre riacquistano conoscenza. Purtroppo non c'è altro che tu possa fare per loro, ma il rimedio che gli hai dato basta per permettergli di lasciare senza indugio il villaggio e recarsi dai loro parenti poco più a sud.

Prima di congedarsi da te con le lacrime agli occhi, la bambina insiste affinché tu accetti il suo dono: un piccolo Anello d'Argento che tu puoi indossare solo al mignolo. Segna l'Anello d'Argento come Oggetto Speciale e mettilo al dito.

Per lasciare questo villaggio maledetto, vai al **151**.

195

Scivoli come un'ombra verso un angolo delle rovine della villa adibito a recinto per le cavalcature. I cavalli sono assolutamente terrorizzati dalla presenza dei Tigerwolf e del Kraan che li guardano famelici e li avrebbero già sbranati se non fossero saldamente tenuti a catena. Tra le nuvole che ora si stanno diradando dopo aver sfogato tutto il loro impeto, una luna malevola occhieggia dal cielo.

Se vuoi far scappare i cavalli, vai al **30**.

Se pensi sia meglio liberare i Tigerwolf, vai all'**87**.

Se invece è il Kraan che vuoi scatenare, vai al **209**.

196

Qui si trova l'unica tomba interamente in pietra del cimitero. È molto antica, a giudicare dal muschio e dai rampicanti che l'abbracciano amorevolmente, e probabilmente ospita le ossa di un qualche cavaliere nativo del luogo che si deve essere distinto, in tempi andati, per il suo valore. Avvicinandoti alla sepoltura vedi anche un Piede di Porco lasciato accanto alla tomba, e sulla sua superficie rocciosa noti diverse scheggiature recenti che ti fanno dedurre che qualcuno ha effettuato un recente tentativo di aprirla.

Ad un tratto un rumore di passi pesanti dietro di te ti fa trasalire. Qualcuno sta arrivando! E tu hai poco tempo per decidere cosa fare.

Se hai l'Abilità di Cacciatore e vuoi usarla, vai al **114**.

Se non possiedi questa Abilità o non vuoi usarla, non ti resta da far altro che attendere a piè pari al centro del cimitero chiunque si stia facendo da presso, andando al **24**.

197

Cerchi di metterti in un angolo in disparte della locanda, fingendo di osservare le ragazze mente tieni d'occhio l'oste. Lo vedi fare avanti e dietro numerose volte da una porticina proprio dietro al bancone, uscen-

done ogni volta con fiasche di vino, barilotti di birra o grossi pezzi di carne speziata che poi porta in cucina. Evidentemente la porta conduce alle cantine ed è lì che, certamente, si trova l'accesso al nascondiglio dell'avvelenatore di Tyso.

Ti distrai solo un istante perché non puoi fare a meno di ammirare una splendida ragazza bionda che danza davanti ad un mercante per invogliarlo a salire nelle camere di sopra. Quando riporti, infine, il tuo sguardo verso il bancone ti accorgi che l'oste non c'è e la porta è aperta.

Prendi il fiato e ti giochi il tutto per tutto entrando.

Vai al **238**.

198

Salti come una gatto da un tetto ad un altro, sempre tenendo d'occhio la tua preda che, invece, sembra essere andata nel panico. Ed infatti, salita una piccola scala a chiocciola di ferro arrugginito, ti pari improvvisamente davanti al sicario, che ti fissa completamente allibito. L'uomo estrae un pugnale d'acciaio nero e ti si lancia contro con un grido di rabbia e frustrazione.

Assassino

Combattività 14 Resistenza 20

Se vinci, vai al **79**.

199

Attraversi la città ancora quasi deserta, vista l'ora. Solo i forni dei panettieri già lavorano alacremente per sfornare il pane caldo speziato, caratteristico della sonnolenta cittadina portuale. Se vuoi, puoi acquistare due Pasti di Pane di Tyso per 1 Corona d'Oro.

Ora la strada che parte dalla porta meridionale di Tyso si apre in una piccola piazzetta, al cui centro sorge un antico olmo che pare sorreggere con la sua calma forza il peso dei secoli. Da uno dei piccoli balconi di pietra che si affacciano sulla piazza puoi udire il pianto uggioso di un neonato e, pochi istanti dopo, una voce di madre che si leva a calmarlo con un dolce canto.

Se vuoi proseguire a nord lungo la Via Grande, vai al **154**.

Se vuoi prendere la più stretta ed in salita Via del Ferro a nordovest, vai al **174**.

Se preferisci entrare nel centro cittadino da nordest passando per la Via dei Cristalli, vai al **146**.

200

Il tuo istinto ti suggerisce che il passaggio centrale, con ogni probabilità, potrebbe rivelarsi un vicolo cieco: lo deduci proprio dal puzzo che in quella direzione sembra ristagnare con particolare intensità. Il percorso di sinistra ti pare il più agibile e quello che con maggiore probabilità dovrebbe collegarsi agli altri canali fognari del centro cittadino. Il passaggio di destra, per contro, è in disuso e numerosi indizi ti suggeriscono che potrebbe anche essere soggetto a crolli improvvisi.

Ora torna al **161** e fai la tua scelta.

201

Un ultimo, poderoso fendente alla testa ed il cane cade in terra con un guaito. Tu ti lasci andare ad un urlo di rabbia: detesti uccidere gli animali se non per cibartene. Poi volgi lo sguardo nel cortile per cercare Mydran, ma l'alchimista ha fatto in tempo a scavalcare il muretto del cortile e a fuggire. Torni nella sua bottega e la frughi da cima a fondo alla ricerca di un qualche indizio, senza però trovare nulla di interessante. Frustrato dall'esito infruttuoso della tua spedizione in Via dei Quattro Venti, decidi di rientrare a palazzo.

Vai al **207**.

202

Una volta giunto nell'aldilà al cospetto di Ramas e Ishir non porti nessuna memoria con te di aver mai bevuto la pozione lattea. Si tratta infatti di un veleno letale che agisce talmente in fretta da non lasciarti alcuno scampo.

La tua avventura si conclude qui tragicamente.

203

Ti ferisci le mani sul rame affilato della grondaia (perdi 1 punto di Resistenza), ma in un lampo sei su, giusto in tempo per vedere il tuo assassino balzare sul tetto di un altra dimora signorile che si affaccia anch'essa su Piazza degli Ori. Ma la distanza che vi separa si è già accorciata e, anche mentre salta, il sicario si preoccupa di girarsi per vedere quanta distanza sta mettendo tra te e

lui.

Senza pensarci un istante di più, prendi la rincorsa ed anche tu salti oltre il tetto, atterrando a con una capriola a neanche dieci metri da lui. Hai la grazia di un'Elix mentre, con un unico movimento, sei di nuovo in corsa verso la tua preda. Il sicario si cala lungo una piccola scaletta di pietra per poi spostarsi su un altro tetto, mentre tu gli tieni dietro e solo la fredda luna è testimone del vostro gioco mortale.

Ad un tratto realizzi che potresti tentare di saltare direttamente su di un piccolo cornicione per tagliargli la strada, ma si tratta di un salto molto lungo ed in caso di fallimento non potresti far altro che precipitare diversi metri più sotto, schiantandoti sulla pietra che lastrica le strade di Tyso.

Se preferisci continuare a correre per acciuffare il sicario, vai al **71**.

Se vuoi tentare di saltare sul cornicione per intercettarlo, vai al **155**.

Se invece vuoi provare a prendere un'altra direzione nel tentativo di aggirarlo, vai al **136**.

204

Ti avvicini a passi lenti verso il bancone della taverna, controllando gli avventori con il massimo della discrezione possibile, quando noti due uomini parlottare tra loro in un tavolo in disparte. Un leggero sorriso ti increspa le labbra quando ti accorgi che entrambi recano sulla nuca rasata di fresco il tatuaggio della coda di serpente che ha già visto sull'uomo che ha cercato di farti

la pelle la scorsa notte.

Se vuoi avvicinarti agli uomini per parlargli, vai al **127**.

Se invece vuoi provare a sederti ad un tavolo vicino per ascoltare i loro discorsi, vai al **177**.

205

Dopo diversi metri percorsi nella semioscurità, giungi ad un vicolo cieco. Pare proprio che ci siano degli scavi ancora in corso qui, perché il corridoio si arresta bruscamente di fronte ad un cumulo di detriti addossati alla parete di roccia non lavorata. In terra qualcuno ha lasciato un Piccone che puoi prendere se lo desideri. Il Piccone occupa due posti nel tuo Zaino. Non c'è altro da fare qui, per cui torni indietro sui tuoi passi, fino all'incrocio.

Se vuoi proseguire dritto, verso la porta di legno, vai al **18**.

Se invece vuoi girare a sinistra, vai al **113**.

206

Ti avvicini alla scala di ferro per esaminarla meglio e scopri che ad una delle sporgenze è rimasto impigliato un ciuffo di fibre di stoffa che devono essersi strappate da una veste o da un mantello. Senza pensarci oltre, sali la scala verso il passaggio superiore.

Vai al **184**.

207

Condurrai le tue ricerche qui a Tyso muovendoti fra diversi luoghi della città alla ricerca di informazioni ed indizi, per poi fare ritorno allo studio del Barone Medar. Dopo aver ricontrollato con cura il tuo equipaggiamento ti senti pronto per partire.

Per esplorare la città devi tenere a mente due semplici istruzioni. Una volta visitata una locazione non potrai più farvi ritorno, indipendentemente dall'esito delle tue indagini. Inoltre, se lo desideri, prima di muoverti verso una locazione puoi chiedere ad Ygrèin di accompagnarti. Se decidi in tal senso, dovrai attenerti alle istruzioni che eventualmente ti saranno fornite nel testo.

Ora,

Se vuoi recarti alla Via dei Quattro Venti, il quartiere degli Alchimisti, vai al **249**.

Se desideri esplorare il tratto fognario che passa sotto il palazzo del Barone Medar, vai al **243**.

Se invece vuoi andare al porto di Tyso, per cercare di intrufolarti nel sottobosco criminale della città, vai al **21**.

Se hai già visitato tutti questi luoghi o se comunque ti ritieni soddisfatto dell'esito delle tue indagini, vai al **233**.

208

Oltre la porta, una scala di legno conduce parecchi metri più in basso giù nella cantina. Sai che devi fare in fretta perché l'oste potrebbe entrare da un momento

all'altro, per cui non ti soffermi molto ad ammirare tutte le raffinate merci che si trovano qui: vini, birra e liquori da ogni parte del Magnamund, e grandi pezzi di carne fresca penzolano dal soffitto. Ad un certo punto, noti che una grande botte disposta in orizzontale è vuota e dei piccoli cardini sono dissimulati ad un lato del coperchio facendone, di fatto, una porta. Ti arrischi ad aprirla per scoprire un passaggio in discesa scavato nella nuda roccia. Lanterne sono poste ad intervalli regolari ad illuminare debolmente il passaggio. Inizi a scendere, Spada in pungo, lungo il passaggio che dopo diversi metri termina di fronte ad un corridoio che corre da destra a sinistra.

Se vuoi andare a destra, vai al **232**.

Se preferisci dirigerti a sinistra, vai al **245**.

209

Non appena ti avvicini al Kraan, la creatura comincia a gracchiare furiosamente: nella sua rozza intelligenza ti ha riconosciuto come un nemico e morde furiosamente l'aria pregustando il momento in cui banchetterà con le tue carni. Ma quando con un colpo di Spada, recidi la catena che lo tiene avvinto, la bestia ha un attimo di esitazione: cedere all'istinto del predatore ed attaccarti, oppure cogliere l'occasione per conquistare una libertà insperata?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 2, vai al **183**.

Se esce un numero da 3 a 9, vai al **134**.

210

Con timore reverenziale ti avvicini al trono ed afferri la Corazza. Subito tutto lo scheletro si dissolve in una nuvola di polvere soffocante. Ancora una volta osservi ammirato questo antico pezzo di armatura forgiato nell'oro rosso ed impreziosito da scaglie di Gurgaz. La Corazza a Piastre di Gurgaz è un Oggetto Speciale che aumenta di 5 punti la tua Resistenza. Tuttavia se già indossi altre armature, devi lasciarle se vuoi prendere la Corazza (ricordati di cancellarle dal tuo Registro di Guerra).

Se hai una Corda con Rampino o una Frusta puoi scalare la fenditura dalla quale sei precipitato e tornare indietro sui tuoi passi, al **161**.

Se non hai questi oggetti o non vuoi usarli, puoi imboccare uno stretto passaggio in salita che sembra condurre di nuovo verso le fogne, al **247**.

211

Tenti un goffo approccio, stringendole i fianchi con le tue ruvide mani, ma lei si sottrae con dolcezza, forse non del tutto dispiaciuta dal tuo gesto. Tuttavia, le sue parole non lasciano adito a diverse interpretazioni.

"Capitano. Abbiamo una missione da compiere entrambi. Non credo che..."

"Capisco. - la interrompi tu - Non dite altro: avete ragione. Spero che questo non sia d'ostacolo a..."

"Non ditelo neanche! Siete un uomo affascinante, Capitano Val. Non mi dispiacerà conoscervi meglio quando

tutta questa storia sarà finita."

Ciò detto, Ygrèin si ritira a dormire. Resti ancora per qualche istante davanti alla sua porta, deliziandoti del suo profumo che ancora aleggia nell'aria. Poi anche tu torni nella tua stanza.

Val al **40**.

212

Scorgi almeno un paio di posti di guardia presidiati da Giak armati di corti archi in legno nero che sei costretto ad aggirare facendoti largo attraverso cespugli spinosi e rocce taglienti (perdi 3 punti di Resistenza). Quando, infine, riesci a scavalcare un basso mozzicone di muro e ad entrare nell'accampamento, hai un tuffo al cuore.

Vai al **14**.

213

Non appena Aidan ti ha parlato dell'emissario della Stella di Cristallo, ti sei preparato mentalmente a stringere la mano tremebonda di un simpatico vecchietto dalla battuta facile e dall'alito di cavolo bollito. In più di un'occasione a corte hai incontrato dei maghi di Toran, e nessuno sinora si è discostato da questo deprimente stereotipo. Ma quando vedi entrare una giovane donna, non puoi fare a meno di rimanere a bocca aperta.

La donna che entra in questo momento è di una bellezza sconvolgente. Alta, con il corpo procace, come intuisci da ciò che intravedi dalla sua veste, ha un volto fiero e statuario, con una carnagione che ricorda la neve. I capelli sono rossi come il tramonto, e scendono con negligenza da una tiara di bronzo ed oro bianco. Ma ciò che ti lascia senza fiato è la vista dei suoi occhi: due pozze di verde cristallo… purissimo.

Perfino la bizzarra veste caratteristica del suo Ordine, quella ornata di stelle e lune, indosso a lei pare il manto spiegato di un cielo incendiato di stelle, nella notte più nera e vivida che si possa immaginare.

“Mi chiamo Ygrèin. - dice lei con garbo, apparentemente ignara dell’effetto che ha avuto su te e Aidan - Vengo per ordine del Gran Maestro della Confraternita della Stella di Cristallo di Toran. Sono partita non appena il vostro messo è giunto in città, ed ho *letteralmente* volato sulle ali del vento per essere qui il prima

possibile. Dov'è il corpo del Venerabile Orvus?"

"Ahem… - esordisce titubante Aidan - Vi do il benvenuto nella casa del Barone Tor Medar di Tyso, Lady Ygrèin. Lasciate che vi presenti il Capitano Remir D. Val, della Cavalleria Reale di Sommerlund. Egli si trova qui per volontà del Barone Medar che è trattenuto a corte, e che si scusa profondamente per non..."

"Non disturbatevi con i convenevoli, davvero… - lo ammonisce Ygrèin con un dolce sorriso che allevia il senso delle sue parole - Conosco gli impegni gravosi che tengono il Barone lontano dalla sua Tyso. Sono qui proprio per aiutare il Capitano Val nel suo compito. E quando avrò finito tornerò a Toran con il corpo del mio maestro…" e nel dire queste ultime parole la sua voce si incrina leggermente.

"Milady, io..." cominci a dire. Ma ancora una volta la sua voce melodiosa si insinua tra la tua e la spegne.

"Non preoccupatevi, Capitano. Non vi sarò d'intralcio."

"Ma no! Non questo quello che volev..." balbetti.

"Bene! Anzi benissimo! - chiosa allegro Aidan sfregandosi le mani - Propongo di andare tutti a cena. Lì ci conosceremo meglio e voi due potrete formulare i vostri piani per le indagini."

Vai al **142**.

214

Raggiungi i due uomini facendoti largo fra il cordame marcito ed il ciarpame che ingombra lo stretto vicolo. Quando ti vedono uno di loro ti apostrofa con aria ner-

vosa.

“Facciamo in fretta. L’informazione che cerchi ti costerà 15 Corone d’Oro. Sull’unghia!”

Se vuoi dare loro i soldi che ti chiedono, cancellali dal Registro di Guerra e vai al **246**.

Se non vuoi o non puoi pagarli, vai al **218**.

215

Una, due, dieci volte cozzi con la spalla contro la porta sin quando non avverti un rivolo di sangue scorrere sotto la tua casacca (perdi 3 punti di Resistenza). Ma alla fine le ante cedono gemendo sotto i tuoi colpi, rivelando un corridoio corto e stretto che termina davanti ad una tenda di perline vitree. Brandendo la Spada, scosti la tenda ed entri pronto ad affrontare qualunque minaccia ti si pari davanti.

Vai al **145**.

216

Tu ed il mostro crollate in terra contemporaneamente: lo Scorpione Gigante in un sussulto di morte, ma anche tu senti che stai per raggiungerlo man mano che il suo veleno micidiale si fa strada nelle tue vene. Lanci un ultimo, febbrile, sguardo ad Ygrèin che subito si precipita verso di te. Già preda di un dolore lancinante, la vedi imporre la sua mano sinistra sulla tua fronte, la sua corrugata in uno sforzo che pare arrecarle grande dolore. Ma più il suo volto si trasfigura in una espressione di sofferenza, più tu senti il malefico influsso del vele-

no abbandonarti. Infine, è lei a prostrarsi sfinita.

“Grazie, Ygrèin. - le dici in un sussurro mentre la sostieni con dolcezza tra le tue forti braccia - Mi hai salvato la vita.”

Lei schiude gli occhi e le labbra in un sorriso sereno.

“Mio bel Capitano Val, te l’avevo detto che ti sarei stata d’aiuto!”

Ancora qualche attimo per riavervi e poi, finalmente, siete di nuovo pronti all’azione.

Vai al **171**.

217

Il tunnel è invaso da mucchi di terra e roccia spaccata dalle radici degli alberi che penetrano nel ventre della collina. Ti fai strada a fatica, costretto a tapparti le orecchie quando il rimbombo di un tuono invade questo ambiente soffocante scuotendo le fondamenta della terra stessa. Il passaggio attraversa tutta la collina per sbucare su una stretta piattaforma di roccia che dà adito ad un nuovo sentiero, questa volta in discesa. Avendo notato dense volute di fumo in lontananza, che parrebbero tradire la presenza di un qualche tipo di accampamento, riprendi il tuo cammino nella loro direzione attento a non scivolare sulla roccia umida.

Vai al **25**.

218

"C'è solo una cosa che odiamo di più dei ficcanaso…" ti dice uno dei due uomini con uno sguardo di puro disprezzo.

"E questi sono i taccagni!", grida l'altro. Poi entrambi si lanciano su di te sfoderando dei pugnali arrugginiti.

Malvivente di Tyso 1: Combattività 14 Resistenza 18

Malvivente di Tyso 2: Combattività 12 Resistenza 15

Non hai modo di fuggire da questo combattimento.

Se vinci, vai al **240**.

219

Facendo appello a tutto il tuo sangue freddo, pianti i piedi interra ed incocchi la Freccia. I tre Giak corrono veloci verso di te urlando nella loro lingua gutturale mentre un lampo squarcia il cielo. Nello stesso istante lasci andare la corda tesa allo spasimo e colpisci in pieno petto uno dei Giak che si accascia al suolo gorgogliando atrocemente. I due superstiti non sembrano affatto intimoriti dalla morte del loro compagno e ti sono addosso, non prima però che tu abbia fatto in tempo a sfoderare la tua Spada.

Giak 1: Combattività 11 Resistenza 14

Giak 2: Combattività 10 Resistenza 12

Se vinci, vai al **153**.

220

Entri in una piccola bottega, della quale non ti curi neanche di leggere l'insegna. Ad accoglierti c'è un giovane apprendista dai lunghi capelli biondi ed il naso aquilino.

"Benvenuto, signore! - ti dice facendo una cortese riverenza - Mastro Karol è via da un suo cliente, ma le nostre merci sono a tua disposizione. Prego, dai pure un'occhiata in giro."

Tra le mensole e gli scaffali, vedi i seguenti preparati che potresti voler acquistare.

Pozione di Vigorilla, ti fa recuperare 4 punti di Resistenza	5 Corone d'Oro
Pillole di Sabito, ti consentono ti respirare sott'acqua	7 Corone d'Oro
Pozione di Alether, aumenta di 2 punti la Combattività per un duello	6 Corone d'Oro

Se Ygrèin è con te, lei riesce a spuntare uno sconto di 1 Corona d'Oro su ogni prezzo.

Quando hai terminato i tuoi acquisti, fai qualche domanda al ragazzo sulle attività del proprietario, in particolare cerchi di capire se Karol utilizza veleni per confezionare i suoi ritrovati.

"No, mio signore. - ti risponde il ragazzo con un sorriso imbarazzato - Credo che tu abbia bussato alla porta sbagliata. Mastro Karol è un guaritore, e l'unica cosa che un guaritore conosce dei veleni è il loro antidoto!"

Lunghi anni di esperienza ti hanno insegnato a giudicare con una certa accuratezza se qualcuno ti sta mentendo, e questo non pare proprio il caso. Decidi quindi di congedarti dal ragazzo e di ritornare a palazzo per proseguire le tue indagini altrove.

Vai al **207**.

221

Inizi a perquisire la sala, stando sempre con le orecchie tese per captare il minimo rumore che possa metterti in allarme. Sul tavolo, oltre a boccali vuoti e piatti di latta con sopra qualche avanzo di cibo, noti un scatolina di legno d'olivo, chiusa da una piccola cerniera d'argento.

Se vuoi aprire la scatola, vai al **148**.

Se preferisci lasciare subito questa sala, decidi se proseguire dritto, al **37**.

Oppure puoi prendere il corridoio di sinistra, andando al **27**.

222

Ti inoltri con molta cautela lungo il canale di destra e, dopo una cinquantina di metri, sei costretto a procedere nella melma densa e stagnante perché il camminamento è stato completamente sgretolato dal tempo e dall'abbandono. Sei certo oramai di star attraversando un tratto fognario della città abbandonato da molti anni. Ancora qualche metro ed il passaggio si interrompe bruscamente davanti ad un'ostruzione di detriti oltre la quale, però, intravedi il passaggio proseguire.

Se vuoi provare a rimuovere alcune rocce per passare oltre, vai al **105**.

Altrimenti devi tornare indietro e prendere un'altra strada, vai al **161**.

223

Non osi metter mano sui liquidi in ebollizione per paura di innescare qualche reazione dagli effetti imprevedibili e quindi concentri la tua attenzione su una fila di cinque ampolle identiche che paiono contenere dei composti già pronti. Le ampolle si differenziano fra loro solo per il colore del liquido che contengono.

Se hai l'Abilità di Cultura, vai al **76**.

Altrimenti puoi assaggiare uno dei liquidi, ma quale?

Quello verde pallido, vai all'**85**.

Quello rosso ruggine, vai al **94**.

Quello viola, vai al **235**.

Quello blu, vai al **110**.

Quello bianco latte, vai al **202**.

Se invece decidi di non rischiare di intossicarti ed andartene, vai al **37**.

224

A fatica ti arrampichi su un albero, scrutando il cielo sopra di te che pare un mare in tempesta di nuvoloni neri, gravidi di pioggia ed elettricità; poi prendi il Cannocchiale e studi i dintorni. Capisci di trovarti non mol-

to distante da Tyso, fra le basse colline che bordano la città a nordovest. Tiri un leggero sospiro di sollievo: la strada di ritorno non sarà lunga. Ora devi solo capire perché il perfido Luvias Kort abbia creato un varco magico dal suo laboratorio segreto in città sino a qui e, cosa ancora più importante, dove si trovi ora. Ma in questo momento i tuoi pensieri sono rivolti ad una sola persona: Ygrèin. Se Kort ha detto il vero adesso la giovane maga di Toran è sua prigioniera e la sola idea di ciò che potrebbe farle ti fa accapponare la pelle.

Vai al **23**.

225

Fuggi con il cuore in gola, mettendo quanta più distanza possibile fra te ed i due marinai prima di fermarti ansimante. Poi a passi svelti torni a palazzo con un nulla di fatto.

Vai al **207**.

226

La freccia vola sicura verso il bersaglio ma il mostro, con uno scarto improvviso, fa sì che si pianti sulla sua corazza, penetrando tuttavia nel corpo della creatura. Ancora più infuriato dalla ferita ricevuta, lo Scorpione si scaglia contro di te, dandoti appena il tempo di sguainare la spada.

Scorpione Gigante (ferito)

Combattività 19 Resistenza 15

Se vinci senza riportare alcuna perdita di Resistenza,

vai al **171**.

Se vinci ma vieni ferito dallo Scorpione, vai al **20**.

227

Sebbene non per esperienza diretta, almeno sino ad oggi, sai che gli Helgast non possono essere feriti da armi comuni, per cui l'esito di questo scontro è segnato prima ancora di cominciare. Tuttavia lanci il tuo grido di guerra "Per Sommerlund e Re Ulnar!" e ti lanci all'attacco.

Impegni il tuo avversario in combattimento per quasi un'ora: nessuno è mai riuscito in tanto, nemmeno lo stesso Gran Maresciallo Rygar all'ingresso della galleria di Tarnalin, ma alla fine le dita ossute dell'Helgast riescono a passare la tua guardia ed a strangolarti lentamente.

Per te è la fine.

228

Recuperi il Piccone dal tuo equipaggiamento e prendi a martellare furiosamente la porta che, dopo un'iniziale resistenza, cede finalmente sotto i tuoi colpi spalancandosi su un corto corridoio che termina davanti ad una tenda di perline colorate.

Brandendo la tua Spada, scosti la tenda ed entri pronto ad affrontare qualunque minaccia ti si pari davanti.

Vai al **145**.

229

Non appena varchi il circolo magico è come se le tue budella venissero risucchiate nel vuoto. Ti senti mancare il fiato ed annaspi in preda ad un terrore senza nome. Vieni trascinato e sbattuto senza direzione, fino a perdere completamente la cognizione dello spazio e del tempo: gli istanti diventano giorni ed i giorni attimi. Comete di luce dai colori impossibili sfrecciano accanto a te, come a volerti indicare la strada con la loro scia. Ed infine, da un abisso di lontananza ti giunge una cacofonia di urla atroci e i tuoi occhi si inondano di immagini di torture e disperazione, come lacrime di sangue. Credi di essere stato scagliato nelle fucine stesse di Helgedad affinché Naar forgi con la tua anima un nuovo, mostruoso, servo dei Signori delle Tenebre.

E poi tutto cessa di getto.

Vai al **163**.

230

Ingurgiti freneticamente l'antidoto, rivolgendo una preghiera ad Ishir e Ramas affinché non sia troppo tardi. Trascorri dei minuti tremendi e lunghissimi, mentre il tuo corpo diviene il campo di battaglia tra l'antidoto ed il micidiale veleno dello Scorpione Gigante. Poi, lentamente, senti i muscoli del corpo rilassarsi, ed il benefico effetto dell'antidoto diffondersi (perdi comunque 3 punti di Resistenza).

Se sei ancora vivo, vai al **171**.

231

Scivoli in un torrente di rocce, polvere e detriti per un lungo tratto prima di atterrare malamente su un pavimento di pietra umida (perdi 2 punti di Resistenza). Cominci a guardarti intorno per capire dove sei finito e capisci di trovarti in una zona sotterranea della città, dimenticata da tempo immemore. Non sei più nelle fognature ma in una sorta di sepolcro ipogeo invaso da una caligine nauseabonda che pare appiccicarsi agli abiti. Al centro dell'angusto ambiente nel quale ti trovi si erge un trono di roccia, scolpito con un densa trama di simboli arcaici. Sul trono vedi ciò che resta dell'occupante di questa sepoltura: le sue ossa sono quasi completamente in polvere, così come i suoi abiti, e ruggine le sue armi. L'unico oggetto che non sembra esser stato minimamente scalfito dai secoli è la sua Corazza a Piastre: la osservi con attenzione ed hai un sussulto quando ti rendi conto che le sue scaglie dai riflessi verdi sono in realtà squame di Gurgaz!

Mentre sei come ipnotizzato dalla vista d'un pezzo d'armatura di così antica e squisita fattura non ti accorgi delle figure che, come colate dall'ombra, si avventano contro di te con le loro bocche irte di barbigli da blatta spalancate in un urlo muto. Sono figure scheletriche, sulle cui ossa penzolano brandelli di carne in eterna putrefazione. Al posto degli occhi braci ardenti di fuoco nero ti fissano senza alcuna intelligenza. Le creature ti sono addosso e cercano di strapparti le carni coi loro artigli.

Servitori dell'Oltretomba

Combattività 20 Resistenza 30

Combatti i Servitori dell'Oltretomba come un unico nemico. Se Ygrèin è con te, sottrai 1 dalla tua Combattività per tutta la durata del combattimento, perché sei impegnato a parare non solo i colpi diretti a te ma anche quelli indirizzati alla giovane maga. Tuttavia, ad ogni scontro devi sottrarre 2 punti dalla Resistenza dei Servitori dell'Oltretomba (oltre ai danni inflitti da te), perché Ygrèin scaglia verso di loro dei letali dardi di luce.

Se vinci, vai al **33**.

232

Segui il corridoio di destra misurando con cautela ogni tuo passo. Man mano che procedi ti rendi contro che il passaggio diventa sempre più regolare, dando adito ad un sistema di sotterranei e corridoi squadrati che intuisci poter essere un tratto fognario in disuso che è stato isolato e trasformato in un nascondiglio. Dopo una curva a gomito verso sinistra, giungi ad un incrocio.

Se vuoi procedere a destra dove il corridoio si arresta davanti ad una porta, vai al **18**.

Se preferisci girare a sinistra verso un tratto non illuminato del corridoio, vai al **205**.

Se invece vuoi proseguire dritto, vai al **113**.

233

"Penso che ci siamo! - dici ad Ygrèin incapace di nascondere la tua eccitazione - Questi sono tutti gli indizi in nostro possesso. Ora dobbiamo cercare di dare loro un senso, un senso che ci conduca alla tana del serpente."

Disponi tutti gli indizi sul grande tavolo di quercia dello studio del Barone Medar ed iniziate a esaminarli insieme con cura.

Durante le tue indagini a Tyso potresti aver trovato uno o più indizi. Ricontrollandoli attentamente (se ne hai bisogno puoi anche tornare a rivedere i paragrafi nei quali li hai trovati), scoprirai che ciascun indizio nasconde un numero che devi riuscire ad individuare per poterlo interpretare correttamente. Fatto questo, somma tra loro tutti i numeri che hai trovato e recati al paragrafo contrassegnato dal quel numero. Se, ad esempio, credi di aver individuato tra i tuoi indizi i numeri 100, 35 e 20, dovresti recarti al paragrafo 155 (100+35+20=155).

Se non hai trovato alcun indizio nel corso delle ricerche o se il paragrafo al quale ti sei diretto non ha senso, vai al **244**.

234

Non appena brandisci la tua Spada in segno di sfida all'Helgast la lama comincia a rilucere di un tenue bagliore argentato e subito il demone arresta i suoi passi, intuendo che l'acciaio che impugni è imbevuto di una forza che può infliggerli colpi mortali. Ma alla fine è la natura perversa ed il desiderio di morte che prevale nell'Helgast che si lancia contro te con furia cieca.

Helgast

Combattività 22 Resistenza 30

Se vinci, vai al **32**.

235

Assaggi una sorsata della pozione di color viola e subito di senti pervadere da un fuoco che ti brucia violentemente lo stomaco. Ma l'effetto di questa pozione sul tuo corpo è tutt'altro che venefico: recupera tutti i punti di Resistenza persi sinora.

Ora torna al **223** e decidi la tua prossima mossa.

236

Le regole di questo gioco feroce sono semplici e letali: la posta per poter partecipare è di 5 Corone d'Oro ed in caso di vincita il biscazziere te ne consegnerà ben 30!

Se non hai 5 Corone da puntare, o se hai cambiato idea, non ti resta altro da fare che tornartene a palazzo e procedere con le tue indagini, al **207**.

Altrimenti, paghi la posta e ti siedi al tavolo. Una don-

naccia dall'aspetto laido va al camino a prendere la brace incandescente e la versa con una risata chioccia nei piatti di peltro. Poi, all'altro capo del tavolo, si siede il tuo sfidante: un uomo alto e massiccio, completamente pelato che ti rivolge un crudele sorriso sdentato. La sfida ha inizio!

Guyvern

Combattività 19 Potenza 30

Conduci il combattimento nella maniera usuale. L'unica differenza è che anche tu cominci con 30 punti di Potenza, da cui sottrarrai i punti perduti (mentre i tuoi normali punti di Resistenza resteranno invariati per tutta la durata della sfida). Che dei due per primo avrà perso i 30 punti di Potenza, avrà perso anche il braccio di ferro. Se dovessi essere sconfitto, l'ustione che ti provocano le braci ti fa perdere 1 punto di Combattività, oltre alle 5 Corone della tua posta! In caso di vittoria, invece, vinci 30 Corone.

Alla fine di questo gioco crudele, raccogli le tue cose e torni a palazzo per proseguire con le indagini, andando al **207**.

237

La Freccia vola sicura verso il suo bersaglio, mentre la creatura si impenna sulle zampe posteriori pronta a rovinarti addosso col suo peso per poi fatti a pezzi. Quando la punta d'acciaio penetra in profondità nelle carni gelatinose della bestia, questa si ribalta su sé ed inizia ad agonizzare sul pavimento lurido della stanza. Subito, ti fai da presso la mostro e lo finisci con un colpo della

tua Spada, mettendo repentinamente fine al sue sofferenze.

Imbaldanzito dalla tua abilità, ti avvicini ai miseri resti dello sfortunato assassino di Orvus.

Vai al **171**.

238

Oltre la porta, una scala di legno conduce parecchi metri più in basso giù nella cantina. Vedi birra, vini e liquori da ogni parte del Magnamund, e grandi pezzi di carne fresca che penzolano dal soffitto. Con tua enorme sorpresa in cantina c'è anche l'oste che sta spillando Chai Cheer da una botte.

"E tu chi sei?" dice, afferrando una grossa mannaia da carne ed facendosi sotto con aria minacciosa. Lo scontro è inevitabile.

Oste

Combattività 14 Resistenza 22

Se vinci vai al **66**.

239

Ti avvicini ad un tavolo che ospita due uomini dall'aspetto tutt'altro che rassicurante. Uno di loro si sta pulendo le unghie lerce con la punta di un coltellaccio.

"Ho bisogno di informazioni. - esordisci secco - E sono disposto a pagarle."

Uno degli uomini alza lo sguardo verso di te senza staccare le labbra dal suo boccale di birra annacquata.

“Informazioni, dici? Beh, potresti essere capitato nel posto giusto. Dipende solo da quanto sei disposto a pagare per ciò che vuoi sapere...”

“In questi ultimi giorni qualcuno ha assoldato degli uomini per dei lavoretti nei quartieri alti. Si tratta di gente svelta e in gamba… gente capace di colpire e poi sparire nella notte senza lasciar traccia, non so se mi spiego...” dici.

“Hum. E tu vorresti sapere chi sono e dove trovarli, giusto?”

“Sbagliato. Voglio solo sapere chi li ha assoldati.”

I due uomini si scambiano una rapida occhiata, poi uno dei due si avvicina all’altro per bisbigliargli qualcosa nell’orecchio. Alla fine a parlare è l’uomo col coltello.

“Sta bene. Ma non qui. Se si sapesse in giro che cantiamo per soldi, ritroverebbero i nostri cadaveri galleggiare presso i moli. Noi adesso usciamo e tu tra un po’ ci raggiungi dietro la locanda. Là potremo parlare con calma, a patto che tu abbia i soldi. Affare fatto?”

Senza neanche aspettare la tua risposta, i due si alzano ed escono dal locale.

Se vuoi seguire i due malviventi sul retro della *Balena Orba*, vai al **214**.

Se non ti fidi, decidi di aver attirato già troppo l’attenzione su di te e quindi, sebbene a malincuore, lasci la locanda. Vai al **122**.

240

Nessuno pare accorgersi o dare peso al duello sanguinoso che si è appena compiuto e tu ti chini sui corpi dei due uomini per esaminarli. Tra i loro miseri averi non trovi niente di interessante, se non un Borsello contenente 4 Corone d'Oro. Hai deciso di aver combinato già abbastanza danni qui al porto e quindi fai ritorno al palazzo del Barone Medar.

Vai al **207**.

241

Cogliere impreparato il Capitano Val non è cosa da tutti! E certamente non è da questo patetico sgorbio che ti fai mettere nel sacco, perché hai la prontezza di smettere all'istante di respirare e di lanciarti all'inseguimento, oltre la nube rossastra. La porta sul retro si apre in un piccolo cortile interno, dove giungi appena in tempo per vedere Mydran sganciare la catena di un grosso cane da combattimento ed impartirgli un'ordine che non lascia alcun dubbio circa le intenzioni di quest'uomo.

"Borgul, uccidi!"

Sbavando, il mastino si lancia su di te.

Borgul

Combattività 14 Resistenza 20

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **190**.

Se il combattimento si conclude dopo più di sei scontri,

vai al **201**.

242

Affondi la tua lama in profondità nella testa molliccia della disgustosa creatura che si accascia come una marionetta cui abbiano tagliato improvvisamente i fili. La tua Spada gronda dell'icore denso e violaceo della creatura e tu cerchi di pulirla scrollandola con vigore.

Ora che hai modo di controllare la stanza con più calma noti con orrore che gli avanzi del pasto della creatura non sono solo di natura animale: ci sono anche i resti di una sventurata vittima umana. Sempre con la punta dell'arma frughi fra le ossa, ma non trovi nulla.

Scuotendo la testa abbandoni questa stanza e riprendi il corridoio.

Vai al **27**.

243

Rimuovi la grata di ferro battuto che chiude l'accesso al tratto fognario che passa sotto al palazzo del Barone Medar e, nel farlo, hai la conferma di quanto intuito da Ygrèin: le incrostazioni di ruggine e sudiciume sulla grata sono state grattate via di recente, segno che qualcuno ha da poco utilizzato questo passaggio. Tu senza ulteriore indugio discendi nell'oscurità.

Se hai una Lanterna ed un Acciarino, vai al **161**.

Se non hai questi oggetti ma Ygrèin è con te, vai al **141**.

Altrimenti non puoi esplorare le fogne al buio e quindi decidi di rinunciare. Vai al **207** e fai un'altra scelta.

244

Picchi il pugno sul tavolo con rabbia quando ti rendi conto di non essere riuscito a cavare un ragno dal buco nonostante tutti i tuoi sforzi. Anche con l'aiuto di Ygrèin non riesci a trovare il bandolo della matassa e, dopo ore di inutili supposizioni, vi arrendete alla realtà dei fatti: le tue indagini sono state un fallimento completo.

Il giorno dopo sei di nuovo in viaggio per Holmgard. La strada da fare è parecchia, ma se non altro avrai tutto il tempo per trovare le parole giuste per comunicare al Barone Medar il tuo insuccesso.

La tua avventura si conclude qui.

245

Procedi lungo il corridoio per alcuni metri. Man mano che avanzi noti che il passaggio diventa sempre più regolare, dando adito ad un sistema di sotterranei e corridoi squadrati che intuisci poter essere un tratto fognario in disuso che è stato isolato e riutilizzato come nascondiglio. Ad un certo punto vedi una porta sulla tua destra. Poni l'orecchio in ascolto, ma non ti sembra di udire nulla.

Se vuoi entrare, vai al **178**.

Altrimenti procedi lungo il corridoio, andando al **27**.

246

Con la velocità di una gazza, uno dei due uomini afferra i tuoi soldi e li fa sparire nelle sue tasche. L'altro, intanto, ti si avvicina con fare cospiratorio e ti dice:

"Gli uomini di cui parli erano marinai e facevano tutti parte dell'equipaggio della *Freccia di Broka* che è arrivata a Tyso una quindicina di giorni attraccando al molo dodici. La nave è ripartita una settimana dopo, ma loro sono rimasti in città. Dicevano di aver trovato un lavoro molto più remunerativo che quello di stare per mesi in mare dannarsi l'anima. Ma credimi se ti dico che nessuno li ha più visti da queste parti."

Ora è il suo compare ad avvicinarsi a te a dirti secco: "Ascoltami bene amico: adesso noi ce ne andiamo e tu non tenterai di seguirci. Ti abbiamo detto tutto quello che sappiamo e non vogliamo guai, intesi?"

"Certamente. Fatevi una bevuta alla mia salute." rispondi tu senza scomporti.

Quando i due poco di buono se ne sono andati, fai ritorno a palazzo. Prendi di nota di questo paragrafo nel caso tu volessi tornarvi per ricontrollarlo.

Ora vai al **207**.

247

Questo passaggio a volta conduce direttamente verso il cuore della città di Tyso: il centro cittadino che ospita le attività commerciali più ricche e le sedi delle diverse gilde artigiane. Numerosi qui gli scarichi fognari, e ti lasci andare ad una risata quando ti accorgi che alcune

delle grate di scolo sono addirittura state realizzate in fogge di animali o ornate di arabeschi, o ancora recano gli stemmi delle gilde artigiane, a sfoggio estremo di opulenza. Qui le tracce del passaggio reiterato di qualcuno sono molto evidenti e tu le segui come un segugio, fin quando, sulla tua destra, non noti una piccola scaletta di ferro che conduce ad un tunnel parallelo più in alto.

Se hai l'Abilità di cacciatore, vai al **206**.

Altrimenti, se decidi di imboccare questo nuovo passaggio, vai al **184**.

Se vuoi proseguire lungo il percorso principale, vai al **139**.

248

La notte ha disteso il suo manto nero su tutta la città ed i tuoi passi riecheggiano silenziosi fra i vicoli e le piazze di Tyso. Ti fermi qualche istante davanti all'ingresso del *Battello Ebbro*, una piccola locanda a due piani, e volgi lo sguardo al piano superiore. Le luci soffuse che occhieggiano dalle finestre socchiuse non ti lasciano dubbi circa il fatto che tutta la parte superiore di questa locanda ospiti un bordello. Saggi distrattamente il filo della tua Spada col pollice e poi entri risoluto.

L'interno della taverna è meno caotico e malfamato di quanto non avresti detto. Una bella ragazza sta intonando una canzone dolce, accompagnandosi con un liuto ed i pochi avventori consumano birra e vino di qualità parlando tra loro a bassa voce. Ogni tanto vedi qualche cliente salire al piano superiore, o scendere di nuovo al

piano terra con aria soddisfatta, ancora abbracciato a qualche bella ragazza del luogo. Non mancano le fanciulle esotiche: splendide ragazze vassake, sloviane dalla pelle candida e dai capelli corvini, ed anche qualche algida bellezza del Kaltenland. Ma tu non sei certo venuto qui per fare bisboccia.

Se nel corso della tua avventura hai conosciuto un uomo di nome Joc, vai al **59**.

Se non conosci nessuno con questo nome ma hai una Chiave di Ferro, vai al **133**.

Altrimenti, vai al **197**.

249

Esci da palazzo e attraversi Piazza degli Ori verso nordovest, dirigendoti nel cuore più antico di Tyso. Superi vicoli e piazzette costellate da piccoli terrazzi in pietra. Sali e scendi per innumerevoli scalinate, mescolandoti fra la placida gente che popola le strade della città. Infine, sbuchi in una via lunga e stretta: la Via dei quattro Venti. A destra ed a sinistra le insegne dei laboratori alchemici, dei medici e dei guaritori cozzano tra loro, mosse dalla brezza marina che, dal porto, riesce a giungere sin qui. Una, in particolare, attira la tua attenzione, perché il negozio che sta ad indicare ospita in vetrina diversi animali imbalsamati e tu sai che uno dei modi più utilizzati per uccidere una bestia prima di poter effettuare la crudele pratica dell'imbalsamazione, è proprio quello di somministrargli una dose letale di veleno, per non rovinarne la pelliccia. Arresti i tuoi passi davanti alla bottega.

Se vuoi entrare in questo laboratorio, vai al **187**.

Se preferisci recarti da un altro guaritore sempre lungo la Via dei Quattro Venti, vai al **220**.

250

Quando esci dalla tenda di Karnak con Ygrèin al tuo fianco c'è veramente poco in te del cortese cavaliere di Sommerlund: sei letteralmente coperto del tuo sangue e di quello dei tuoi nemici, in una mano brandisci la tua Spada, nell'altra la testa del capoguerra Drakkar. Luvias Kort, legato ed imbavagliato come la bestia che è, giace ai tuoi piedi piagnucolando. Quando i guerrieri dell'accampamento vedono la fine che hai riservato al loro potente capo, sono colti dal panico e si danno ad una precipitosa fuga nell'oscurità, cercando di guadagnare l'ovest ed i Monti Durncrag.

Ritornate a Tyso e, come promesso, fai fare a Kort la strada che ti conduce al palazzo del Barone Medar a calci, trascinandolo nel fango, senza risparmiargli alcuna umiliazione. Sei pronto anche a sorreggere Ygrèin, provata come te da questa rocambolesca avventura, ma la giovane maga di Toran ne ha di forza e di risorse, ed in più di un'occasione è lei a sostenerti mentre lo sfinimento prende infine il sopravvento su di te.

Una settimana dopo sei ancora a Tyso completamente

riavutoti dalle tue ferite. Il messo che Aidan aveva inviato ad Holmgard con la notizia del tuo successo fa ritorno con nuove disposizioni per il prigioniero: dovrà essere consegnato ai maghi della Fratellanza della Stella di Cristallo e condotto a Toran per essere giudicato e scagliato oltre la Porta della Notte, dove la testa e la coda dell'aspide che ha morso il Sommerlund potranno ricongiungersi nell'abisso.

Sei nella tua stanza, ed hai appena ultimato di preparare il bagaglio prima di rimetterti in viaggio, quando la voce di Ygrèin ti giunge dalla soglia.

"Capitano, Val… Remir…" esordisce lei.

Le rivolgi un ampio e dolce sorriso.

"Si, Lady Ygrèin. Come posso aiutarti?"

"Aiutarmi? - ride lei - Direi che hai già fatto più di quanto qualsiasi sovrano potrebbe chiedere ad un suo leale cavaliere. No… sono qui per ringraziarti e per dirti che…"

Ma senza aggiungere altro, Ygrèin corre verso di te e ti bacia appassionatamente. Poi, con altrettanta imprevedibilità, si allontana.

"Ci rivedremo Remir, vero?"

"Direi proprio di si! - rispondi tu impertinente - La strada per Toran è piuttosto lunga, ed io ho appena ricevuto ordini precisi di scortare il prigioniero per assicurarmi personalmente che non tenti un ultimo colpo di coda. Gli occhi di Ygrèin si illuminano di una gioia contagiosa, mentre torna ad abbracciarti e a baciarti con trasporto.

Complimenti, Capitano Val! Hai dimostrato forza, coraggio ed astuzia oltre ogni dubbio. Lo stesso Lupo Solitario rimane impressionato dalle tue gesta e viene a complimentarsi personalmente con te quando, tornato dalla Vassagonia con il Libro del Ramastan, viene informato della tua formidabile impresa!

TABELLA DEL DESTINO

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

RISULTATI

	-11 o meno	*-10/-9*	*-8/-7*	*-6/-5*	*-4/-3*	*-2/-1*
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	VA M	VA M	VA -8	VA -6	VA -6	VA -5
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	VA M	VA -8	VA -7	VA -6	N -5	VA -5
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	VA -8	VA -7	VA -6	VA -5	VA -5	VA -4
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	VA -8	VA -7	VA -6	VA -5	VA -4	VA -4
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	VA -7	VA -6	VA -5	VA -4	VA -4	VA -3
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	VA -6	VA -6	VA -4	VA -4	VA -3	VA -2
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	VA -5	VA -5	VA -4	VA -3	VA -2	VA -2
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	VA -4	VA -4	VA -3	VA -2	VA -1	VA -1
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	VA -3	VA -3	VA -2	VA -0	VA -0	VA -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0

N = NEMICO; VA = CAPITANO VAL

DI COMBATTIMENTO

0	*+1/+2*	*+3/+4*	*+5/+6*	*+7/+8*	*+9/+10*	*+11 o più*
N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
VA -5	VA -5	VA -4	VA -4	VA -4	VA -3	VA -3
N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
VA -4	VA -4	VA -3	VA -3	VA -3	VA -3	VA -2
N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
VA -4	VA -3	VA -3	VA -3	VA -2	VA -2	VA -2
N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
VA -3	VA -3	VA -2	VA -2	VA -2	VA -2	VA -2
N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
VA -2	VA -2	VA -2	VA -2	VA -2	VA -2	VA -1
N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
VA -2	VA -2	VA -2	VA -1	VA -1	VA -1	VA -1
N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
VA -1	VA -1	VA -1	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0
N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0
N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0
N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0

LA CODA DEL SERPENTE

3

magnamund stories

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Il Barone Tor Medar di Tyso ha convocato te, Capitano Remir D. Val della Cavalleria reale di Sommerlund, per una missione nella sua città natale. Il Maestro Orvus della Fratellanza della Stella di Cristallo dei Maghi di Toran è stato assassinato mentre si trovava nel palazzo del Barone Medar. Questo orrendo crimine, che getta un'ombra inquietante sulla città, non può restare impunito. Dovrai viaggiare in incognito fino a Tyso ed una volta in città, lanciarti in un'indagine che ti condurrà per i vicoli ed i quartieri più malfamati della città. Ad ogni passo troverai insidie mortali ed ostacoli che metteranno alla prova non solo il tuo valore, ma anche la tua intelligenza. Riuscirai a far luce sul misterioso assassinio ed a rivelare la vera identità del fantomatico assassino chiamato la Coda del Serpente?

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Capitano Val...

http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI